**TOOLBOX**
Crie seus próprios deuses

**TESOUROS ANCESTRAIS**
Draconianos para sua mesa

**YUVALIN**
A maior cidade mineradora de Zakharov

**CHEFE DE FASE**
*Wu Assassins* e o poder dos monges

**GABINETE**
O horror corpóreo de Cronenberg

# BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 146

## DICAS DE MESTRE
AS CINCO CABEÇAS DE *TORMENTA*

## ENCONTRO ALEATÓRIO
PEDROK E OS SEGREDOS DE *SKYFALL*

## RESENHAS
*OUTSIDER* • *DEMON SLAYER* • *EVANGELION*

Mortal Kombat está de volta para quebrar seus jogadores!

# MAIS MORTAL QUE NUNCA

**TOOLBOX**
Crie seus próprios deuses

**TESOUROS ANCESTRAIS**
Draconianos para sua mesa

**ADAPTAÇÃO**
*Mortal Kombat* vai arrancar seu coração!

**CHEFE DE FASE**
*Wu Assassins* e o poder dos monges

**GABINETE**
O horror corpóreo de Cronenberg

# BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 146

## DICAS DE MESTRE
AS CINCO CABEÇAS DE *TORMENTA*

## ENCONTRO ALEATÓRIO
PEDROK E OS SEGREDOS DE *SKYFALL*

## RESENHAS
*OUTSIDER* • *DEMON SLAYER* • *EVANGELION*

# CORAÇÃO DA FORJA

Yuvalin, ponto de partida da Jornada Heroica de *Tormenta20*!

# RESSACA

**“Mexe o braço. Agora, a perna”.**

Obedeci o médico. Levantei um, depois outro. Tudo normal.

“Fecha o olho esquerdo. Dá um sorriso”.

Nada. Um lado inteiro do meu rosto recusava a se mover.

Horas antes eu estava em uma churrascaria. A Camila tinha ficado em casa e eu, ao tomar um gole de Coca, percebi que minha boca não estava normal. Em casa, vi que estava torta. Mostrei para ela e a desconfiança bateu. A gente sabia do que isso era sintoma normalmente: AVC.

No meu caso, ainda bem, não era. Depois de um monte de exames e uma madrugada em claro, meu diagnóstico era Paralisia de Bell. Na prática, nada grave, mas que exige cuidados. Para recuperar os movimentos, tenho feito desde então fisioterapia diária. Quarenta e cinco minutos de caretas, gelo e choques. Uma delícia.

O culpado? Stress. Provavelmente por causa de algo que vocês conhecem bem: *Tormenta20*.

Claro que a campanha de financiamento coletivo mais bem-sucedida do Brasil não foi a única responsável, mas dois meses intensos como foram os da campanha, cobram seu preço. É engraçado, porque as pessoas relacionam stress a bronca, obrigação, raiva... mas no meu caso não foi nada disso. Meu stress foi por não conseguir tirar a cabeça de Tormenta porque era divertido. Eu ia dormir pensando no que a gente tinha conquistado e acordava com o dedo no messenger louco para contar as ideias novas. Era bom.

Mas a cabeça da gente tem um limite, e o minha estourou numa ressaca pós-financiamento até estranha. A gente comentava como era esquisito não ter mais que correr para lá e para cá com os números do Catarse na mão. A gente sentiu falta de verdade.

A ordem agora — não só para mim — é ir com calma e respirar fundo. Em partes por isso a Guilda e o podcast deram uma parada (dá para se comunicar sem problemas, mas apresentar um programas de duas horas e meia sem pronunciar direito as letras B e F é difícil). O tratamento vai bem e logo tudo volta ao normal.

Afinal, a gente ainda tem um livro pra entregar!

*J.M. TREVISAN*


BRASIL DRAGÃO

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

**Editor-Chefe**
Guilherme Dei Svaldi

**Editor-Executivo**
J.M. Trevisan

**Conselho Editorial**
Marcelo “Paladino” Cassaro, Rogerio “Katabrok” Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

**Colaboradores**
*Textos:* Álvaro Freitas, Davide Di Benedetto, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo “Moreau do Bode” Pereira, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon “Armageddon” Teske, Pedro Coimbra, Rogerio Saladino, Thiago Rosa.

*Arte:* Henrique DLD, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Sandro Zambi.

*Fundo de tela:* Henrique DLD.

*Edição do podcast:* Adonias L. Marques

**Diagramação**
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

**Revisão**
Guilherme Dei Svaldi



Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

*Dragão Brasil* é © 2016-19 Jambô Editora.





**4 Notícias do Bardo**
Muitos lançamentos para a Bienal.

**6 Pergaminhos dos Leitores**
Perguntas sem respostas.

**10 Resenhas**
*Outsider, Demon Slayer, Evangelion.*

**13 Sir Holand**
Desafios podem ser perigosos!

**14 Dicas de Mestre**
As cinco cabeças que mandam em *Tormenta*.

**24 Mortal Kombat**
*Get over here!*

**40 Toolbox**
Crie seus próprios deuses!

**48 Gazeta do Reinado**
Leilão agita a capital do Império de Tauron.

**50 Caverna do Saber**
As regras na cabeça de Guilherme Dei Svaldi.

**56 Conto**
A conclusão de *O Cão*, por Leonel Caldela.

**66 Gabinete de Saladino**
Corpos podem ser terríveis!

**70 Encontro Aleatório**
PedroK conta tudo sobre Skyfall.

**74 Yuvalin**
A cidade da Jornada Heróica de *Tormenta20*!

**82 Pequenas Aventuras**
Quando um deserto é um deserto?

**84 Chefe de Fase**
A força de mil monges em *Wu Assassins*!

**88 Tesouros Ancestrais**
Draconianos para todos os gostos.

**94 Amigos de Klunc**
Klunc agradece seus amigos!

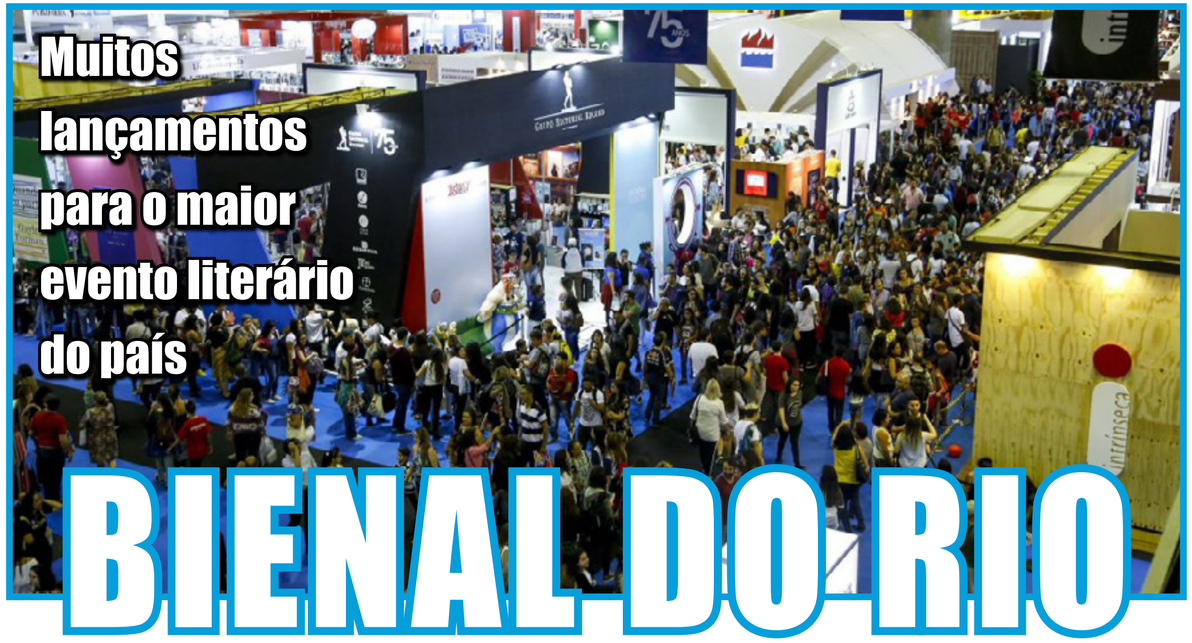
**102 Extras**
Making of da volta das HQs.

## A CAPA

Coube a **Henrique DLD** trazer à vida uma cidade citada no antigo *Reinado D20*: Yuvalin, em Zakharov! Com certeza não foi fácil misturar a influência de anões e humanos na arquitetura, mas nosso artista tirou de letra, trazendo consigo o estilo que deve permear *Tormenta20!*

# Notícias do Bardo

**Novidades no circuito comercial e independente**



# Muitos lançamentos para o maior evento literário do país

# BIENAL DO RIO

**De 30 de agosto a 8 de setembro, o Rio de Janeiro se transforma na capital da literatura. É a Bienal Internacional do Livro, o maior evento literário do país.**

São 10 dias repletos de atrações e lançamentos. A seguir, destacamos os lançamentos e atividades que a Jambô preparou para o evento.

**Crônicas de Dragonlance.** Uma das séries de fantasia mais queridas da história, as *Crônicas* estão de volta ao Brasil, em uma edição primorosa da Jambô (cujo lançamento foi anunciado aqui mesmo, na *Dragão Brasil*). Acompanhe uma aventura épica com o melhor que *Dungeons & Dragons* têm a oferecer.

**Juca Pirama: Marcado para Morrer.** Romance de aventura ambientado no Brasil do Séc. XIX, este é o primeiro título do autor **Enéias Tavares**, um dos principais nomes do *steampunk* brasileiro, na Jambô.

**A Deusa no Labirinto.** O novo romance de Tormenta, segundo da autora **Karen Soarele**, promete mudanças impactantes no mundo de Arton.

**Títulos do Selo Odisseias.** A estreia do novo selo da Jambô, voltado para novos autores, ocorre na Bienal, com três lançamentos. São eles *O Tratado dos Mil Cantos*, fantasia com inspiração do mundo antigo de **Rafael Dias**; *Flor de Sangue*, thriller policial de **Waldir L. Santos**; e *Astral*, comédia romântica de **Marcela Alban**.

**Palestras.** No dia 1/9, às 17h, **Leonel Caldela** e **Eduardo Spohr** estarão no Espaço Madueira. Já no dia 8/9, às 15h, **Guilherme Dei Svaldi**, **Karen Soarele**, **André Vianco**, **Felipe Castilho** e **Eduardo Spohr** (de novo) falam na Arena #SemFiltro.

## Amigo pra jogar sozinho

RPG é uma atividade realizada em grupo, mesmo que tenhamos os livros-jogo para uma experiência similar. Mas há também o *RPG solo*, em que você *joga* verdadeiramente sozinho, uma vertente que ganha força principalmente através da obra de **Tiago Junges**.

O primeiro RPG solo de Junges foi *Ronin*, financiado pelo Catarse. Agora, Junges retorna com *Amigo Dragão*, onde, o jogador pode explorar um mundo de fantasia e interagir com personagens ficcionais, fazendo amigos. A experiência solo direciona o jogo para crianças, especialmente aquelas dentro do espectro autista.

*Amigo Dragão* já bateu sua meta básica no **Catarse**. Porém, a campanha continua em busca de metas extras.

## Olho no ronin!

A Fantasy Flight Games, responsável pela nova edição de Cinco Anéis lá na gringa, anunciou um novo suplemento de 256 páginas chamado *Path of the Waves*. O suplemento será totalmente voltado para os samurais sem mestre, estabelecendo como fazer uma campanha Rokugani em torno desse conceito.

O livro já está disponível para pré-venda na **loja da Fantasy Flight** (em inglês) com lançamento previsto para o último trimestre de 2019. No Brasil, o cardgame de Lenda dos Cinco Anéis é publicado pela Galápagos Jogos, que ainda não confirmou o lançamento do RPG ou desse suplemento.

## Mais lançamentos na Bienal

Ana Cristina Rodrigues é escritora de fantasia com vários contos publicados, inclusive tendo participado dos dois volumes de *Crônicas da Tormenta*.

Agora, Ana irá lançar seu primeiro romance, *Atlas Ageográfico de Lugares Imaginados*, pela editora Lendari na Bienal do Rio de Janeiro. O livro traz a aventura de Clio, a rebelde, Íbis, o homem-morcego, e Rei-máquina, o autômato, para atravessar o Deserto da Negação, enfrentando obstáculos feitos de suas próprias memórias. A autora estará todos os dias no estande da Coesão Independente e o livro está a venda pela internet na Lendari Store.

## Louve o Sol!

Sim, você já conhece as medalhas dos deuses de Tormenta, mas seríamos queimados implacavelmente se não noticiassemos a chegada do símbolo de Azgher, o Deus-Sol!

Como as outras, esta medalha também é de metal envelhecido, e vai ficar linda na sua coleção. Só não coloque perdo da medalha de Tenebra...

Você pode comprá-la direto no **site da Jambô Editora**.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

## CALABOUÇO TRANQUILO

# PERGAMINHOS DOS LEITORES

**Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!**

**Saudações TormentaVinteístas, queridos apoiadores da *Dragão Brasil*. Como é habitual, aqui fala o Paladino, guerreiro mais ou menos sagrado, mas 100% dedicado a responder suas cartas, e-mails, torpedos e sinais de fumaça.**

— E eu sou a Paladina, aquela que mantém o Paladino em seu devido lugar.

— Em meu devido lugar?! Com quem você pensa que...?

— E seu devido lugar será o HOSPITAL, se não ficar comportado!

— Hã... Paladina, por acaso você está naqueles...?

— ESSA PIADINHA SEXISTA DE CRUZADA DA ETERNA TPM PERDEU A GRAÇA FAZ VINTE ANOS!!!

— (Hoje não vai ser fácil...)

## Enrolação

*Saudações, paladinos, paladinas, antis e quem mais estiver por aí! Venho parabenizar-vos pelo sucesso estratosférico de **Tormenta20** e desenterrar algumas dúvidas sobre o cenário:*

***1)** Qual a relação do dragão celestial, que aparece em **Império de Jade**, com os dragões de Tamu-ra clássicos de Tormenta (água, ar, fogo, terra e vácuo), que apareceram mais recentemente no **Manual dos Monstros: Criaturas Fantásticas** (mas já existiam desde os primórdios do cenário)? Trata-se de uma espécie nova, para além das originais? Ou ele representa o conjunto dos cinco tipos (sendo uma espécie de generalização/simplificação)? Ou é um retcon/substituição completa daquelas espécies clássicas?*

***2)** Falando em Império de Jade, existem suplementos planejados para o jogo?*

***3)** O antigo quadrinho Mercenário$, nunca concluído, apresentava os Dai Yu de Tamu-ra, na figura do mestre Kuraiyamino Anaguma. Agora que IdJ foi publicado, existe alguma chance de sabermos algo mais sobre estes elementos?*

***4)** Existem quadrinhos de Tormenta que nunca foram concluídos. Sabemos que alguns deles continuam em produção (**20Deuses, Khalifor, Ledd**...), mas outros parecem ter sido abandonados. Já que alguns casos são muito difíceis de retomar, não seria possível liberar uma conclusão na forma de roteiro ou prosa, para os leitores enfim saber ao menos como cada história se concluiria?*

***5)** Agora que **Reinos de Moreania** foi publicado, existe alguma chance de vermos uma republicação e conclusão da série Relíquias de Brachian?*

***6)** Na antiga revista em quadrinhos Heróis da TV (de 1992/93), com roteiros assinados por Marcelo Cassaro, apareciam alguns dos primeiros personagens de Tormenta (como Taskan Skylander, Raven Blackmoon e o Dragão-de-Aço). Não sei se a memória ainda permite lembrar, mas os personagens Haramaki e Kazaro, que apareceram nesta revista, podem ser considerados de alguma forma precursores de Haramaki e Mask Master (Tetzuki Kazaro), de Tormenta?*

***7)** Quem era o autor que assinava sob o pseudônimo Arsenal na revista Dragon-Slayer?*

***8)** Ainda temos chances de ver a continuação em quadrinhos de **Dungeon Crawlers** ser publicada? Adoro a arte da Roberta Pares e fiquei muito empolgado quando soube que ela ia desenhar essa possível continuação.*

***9)** Por onde andam os gêmeos Kaio e Karina, os filhos de Lisandra e Sandro de **Holy Avenger**?*

***10)** Vocês têm vontade (mesmo que em um futuro bem remoto) de lançar versões alternativas do sistema/cenário de Tormenta? Como um Tormenta Cyberpunk, ou Fantasia Espacial, ou mesmo futuros próximos alternativos, como o que aconteceria se a Tormenta dominasse Arton ou a Aliança Negra conquistasse o Reinado? Sei que ter vontade e produzir são coisas muito distantes, mas o sucesso estrondoso de Tormenta20 permite ter sonhos um pouquinho mais exagerados! :)*

**Vitor "Pyromancer" Joenk**

**1)** *Império de Jade* é um jogo-irmão de *Tormenta RPG. Manual dos Monstros: Criaturas Fantásticas* é um acessório para *Tormenta Alpha*, a versão 3D&T do mundo de Arton. São versões diferentes do mesmo cenário; não recomendamos que procure ligações ou explicações de um sobre o outro.

**2)** Se dissermos que sim, você vai perguntar quantos, quais e quando. Então, não. Hoje não.

**3)** É possível que os Dai Yu voltem a ser mencionados em *Império de Jade.* Mas sem promessas.

**4)** Preferimos não adotar essa solução porque, em certos casos, há planos para que um ou mais entre esses antigos quadrinhos sejam retomados ou reiniciados. Quantos? Quais? Desculpe, nada a dizer por enquanto.

**5)** Sim, existe.

**6)** A memória também não nos permite lembrar. XD

**7)** Provavelmente o Cassaro. Ou não. Vai saber?

**8)** Sim, existe essa possibilidade. Fique de olho.

**9)** Eles andam vigiados e protegidos, bem de perto, pela druida e sumo-sacerdotisa mais poderosa de Arton. Então, não espere notícias tão cedo.

**10)** Sonhar não custa nada, e vontade também não falta! Mas ainda temos muito a fazer na Arton normal, então essas versões alternativas terão que esperar.

— Paladino! Você enrolou, engambelou, fez promessas vagas, saiu pelos cantos, e praticamente não deu nenhuma resposta concreta!

— Ué, se eu soubesse, respondia!

— QUÊÊÊ?!! Você sempre começa os Pergaminhos dizendo que está aqui para responder aos leitores!

— Hã, bom... olha lá, Paladina! Uma cartinha da Sakura!

— EU NÃO CAIO NESSE TRUQUE HÁ VINTE ANOS, SEU MALA!!!

## Família Complicada

*Olá honroso e inestimado Paladino (e, claro, não podemos esquecer de sua "eterna" companheira Paladina). Venho por meio dessa fazer algumas perguntas que há algum tempo martelam na minha mente.*

*Sou jogador de Tormenta há alguns anos (18 para ser mais preciso) e atualmente estou jogando Império de Jade. Costumo usar antigas edições de Tormenta como informações que aconteceram no passado do cenário e deixaram alguns vestígios na situação atual. Um desses menciona que Hynnin, em Tamu-ra, é chamado por* Wang -Ho. *Mas ao olhar na descrição dos poderes da Família Celestial em Império de Jade, esse nome parece pertencer a Sszzaas.*

*Aí fica o questionamento. Eles ficam trocando de lugar para enganar a gente, ou devemos desconsiderar o que foi dito e seguir o que "parece" ser correspondente ao Sszzaas?*

*E já que toquei nesse assunto de Império de Jade, futuramente teremos algum suplemento (ou matéria aqui mesmo na Dragão Brasil) que explicará um pouco mais sobre a Família Celestial?*

*Agradeço desde de já a ajuda nas eternas batalhas.*

**Douglas Vieira**

Honrado Douglas, muito obrigado por sua mensagem.

A religião da Família Celestial representa os outros deuses do Panteão de Arton, além de Lin-Wu. No entanto, como é explicado em *Império de Jade*, não existem equivalentes exatos entre os membros da Família e os deuses maiores — mesmo que alguns pareçam muito óbvios. Da mesma forma, também não existem cultos individuais para os membros da Família, nem poderes ou mecânicas de jogo que mudem quando você escolhe este ou aquele. Diferenciar os membros da Família vai contra os próprios princípios dessa religião, que cultua o conjunto, o todo, sem apontar favoritos (exceto Lin-Wu, porque Lin-Wu). Se Wang-Ho é Hynnin, Sszzaas ou algum outro deus, isso não é relevante. Nem em Tamu-ra, nem no Reinado.

*Império de Jade* já recebeu material extra aqui na DB, e você pode confiar que isso continuará acontecendo.

— Ou não, já que esse livro atrasou uns VINTE ANOS!

— Paladina, tenha dó! Vai ficar falando em vinte anos o dia todo?!

— VOCÊ PREFERE FICAR EM VINTE PEDAÇOS?!

— N-não, faz mais de vinte anos que prefiro ficar em um pedaço só...

## Códigos de Conduta

*Saudações, Palada. Este que voz fala é um fã de Império de Jade que espera ansioso por Tormenta20. Estive pensando existe alguma possibilidade de adaptarem a mecânica do Código de Honra, como uma espécie de Código de Devoção ou Conduta, para os seguidores de outros deuses de Arton?*

*Eu rascunhei algum material para Khalmyr, Tanna-Toh, Lenna e Marah. Mas não acredito que meu conhecimento sobre o cenário seja suficiente para abranger todo o Panteão. Imagino que poderia me basear em algumas sociedades para código de certos deuses como Valkaria para o Reinado, Yuden para Keenn, Tapista para Tauron...*

*Seria possível algo similar vir a ocorrer numa futura edição da Dragão Brasil?! Ou seria eu apenas um louco tentando um absurdo, afinal as consequências da Honra na sociedade tamuraniana são muito maiores do que as consequências de condutas no resto de Arton e talvez os benefícios estejam muito altos?*

**Hugo "Sr. X" Rosa, o ex-honrado, porque depois desta carta terei perdido muitos pontos de Honra**

Fique sossegado, Hugo, pois fazer perguntas não está nas listas de violações de honra!

Os deuses do Panteão têm seus próprios códigos de conduta, mais conhecidos como obrigações e restrições. Eles já existiam desde as primeiras edições do jogo, e também estarão em *Tormenta20*, atualizados. No entanto, realmente não chegam a ser tão complexos e detalhados quanto a Honra em *Império de Jade*. Seria inviável desenvolver, no livro básico, um sistema tão extenso para cada deus. Mas esteja certo de que coisas assim devem surgir mais tarde, em acessórios.

— Claro, daqui a uns VINTE ANOS.

— Hã... talvez.

— Afe! Você não tem um pingo de vergunha nessa cara!

— Eu uso máscara.

## Tempo Breve

*Existe em Arton alguma divindade ligada ao tempo?*

**Raul Galli Alves**

Raul, se você está falando sobre "tempo" no sentido de clima, esse portfolio pertence a várias divindades. Fazendeiros oram a Allihanna, Deusa da Natureza, por bom tempo para suas colheitas. Marinheiros pedem ao Oceano que mantenha o mar calmo, livre de tempestades. Povos do deserto imploram por clemência a Azgher, o Deus do Sol, e assim por diante.

Agora, se estiver se referindo ao tempo cronológico, então são outras duas divindades. Tanna-Toh, Deusa do Conhecimento, é responsável pela preservação de tudo que foi e tudo que ainda é; enquanto Thyatis, Deus da Profecia, oferece a seus devotos visões sobre o futuro.

Ainda, se você está interessado em um personagem com poderes sobre o tempo, procure pelo mago cronomante no *Manual do Arcano*.

— PALADINO!!! Você escolheu uma pergunta sobre o tempo só para caçoar de mim, NÃO FOI?!

— Hã?! C-claro que não! Escolhi porque era curtinha.

— Ah! Bom, nisso eu acredito, seu preguiçoso.

— Obrigado. Acho.

# LENDAS LENDÁRIAS

### Lembrei!

*Nosso grupo estava em um barco, enfrentando homens-peixes. O clérigo maligno resolve fugir, mas nosso monge bêbado pula na água para tentar ir atrás dele. No entanto, incapaz de manter a perseguição ou respirar na água, começa a afogar-se.*

*O paladino corre até a murada para tentar salvar o monge. Antes, tropeça em uma corda.*

*— Segure meu escudo! — ele enfim alcança a murada, estendendo seu escudo, tentando tirar o monge da água.*

*— Não alcanço! Vem cá, por acaso não teria uma CORDA?!*

*O paladino lembra e usa a corda.*

**Duncan, o paladino sem noção**

### Algoz? Não, não!

*Estávamos jogando a aventura Sangue & Glória com um grupo composto por um algoz, um xamã, um guerreiro, um inventor e um fera.*

*O grupo encontrou a caravana de um grupo mercenário que precisavam contatar, e pediram para acompanha-los até a sede. Enquanto todos arrumavam a carroça com os mantimentos, o inventor ficou conversando com um paladino que integrava o grupo mercenário.*

*No meio da conversa o paladino, que havia falhado em reconhecer a tendência dos protagonistas, perguntou sobre o homem de armadura negra e espada rubra. O inventor (que não tinha tomado percepção do perigo) começou a dizer que ele era de fato um algoz, mas os outros jogadores o interromperam em uníssono o que obrigou o inventor a dar uma desculpa:*

*— Ahn, eu disse algoz? Não, ele apenas é muito pálido porque veio do norte gelado. E de modo algum teria morrido e sido trazido de volta à vida pela entidade da morte para ser um servo dela no mundo material.*

**Antônio Ricart, mestre com rugas de tanto rir dos jogadores**

### Samurai Medroso

*O samurai, em busca de um familiar que pudesse ajudar em combate, tenta atacar "de leve" um lobo. O primeiro ataque praticamente destroça o lobo; assustado, o samurai resolve que não atacará os outros dois lobos presentes.*

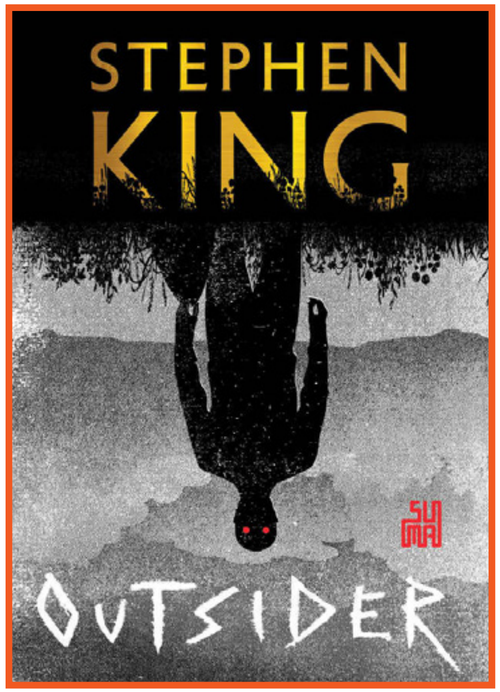
*No entanto, os lobos o atacam e o samurai, falhando miseravelmente em seus testes de Adestrar Animais, começa a fugir em pânico. O restante do grupo, a certa distância, observa o experiente samurai (nível 8) gritar por ajuda e fugir de dois simples lobos (ND 1).*

**Ricardo Luís Kruchinski**

# OUTSIDER

## O rei do terror em sua pura essência

***Outsider* (2018) é mais uma obra da incessante produção literária de Stephen King. Poderia ser um mistério de Agatha Christie, não fosse um romance policial sobre neuroses americanas até a raíz dos cabelos.**




Tudo começa com agentes da lei se preparando para efetuar a prisão de alguém dentro de um estádio, durante um dos maiores jogo de baseball da temporada. Relatos de testemunhas e recortes de relatórios forenses entremeiam a narrativa. São sobre o crime entorno do qual gira a história, e que abalou a comunidade local — o assassinato e estupro de uma criança. É uma cena cruel. Construída milimetricamente para incomodar até o leitor mais cínico e empedernido.

O principal suspeito, Terry Maitland, é o treinador de um dos times locais da liga infantil. Figura conhecida da cidade e bem quisto pela população. Mas há tantas provas que indicam seu envolvimento no crime, e um conjunto de motivações nas personagens da trama — das mais egoístas, às mais sinceras e altruístas — que colaboram para que o procedimento da captura dele fuja à norma.

Terry é preso diante das filhas e da esposa. Ao vivo. Em rede nacional. Sob o testemunho de incontáveis olhos e câmeras. O que segue-se é então um drama de tribunal onde somos conduzidos ao paradoxo. A defesa de Terry cava um álibi perfeito. Contra um crime que tem provas irrefutáveis. Quem está certo?

Como boa parte das obras de King, este é um romance de construção gradual e lenta, mas nem por isso menos envolvente. Observamos as consequências da prisão sobre a família de Terry, a família da vítima, e daqueles envolvidos na captura do treinador. O circo que a mídia e as redes sociais polarizam em torno dos acontecimentos.

Alguém pode avançar cem páginas sem encontrar um único pingo de elemento sobrenatural. Exceto pelo fato que... é um romance do King! Você sabe que algum momento haverá fantasmas. Ou alienígenas. Ou outra criatura arrancada do inferno e aprisionada dentro de um carro conversível ou numa paisagem inocente de cartão postal, certo?

...Certo?

O que aguarda ao fim não importa. *Outsider* é mais sobre os monstros dentro de nós, do que aqueles que espreitam na noite. Tragédia grega no coração da América. Parábola sobre julgamentos instantâneos e linchamento na era da pós-verdade.

Não é indicada para quem procura escapismo leve e assombrações pulando da primeira página, nem para pessoas que tenham algum gatilho sobre os temas abordados. E se este é seu enésimo livro de King em sequência, talvez, seja bom descansar e ir ler outra coisa.

Mas se é um leitor constante voltando por mais, ou esta é a primeira experiência com o mestre do terror, então *Outsider* é para você — Stephen King em toda sua essência!

*DAVIDE DI BENEDETTO*

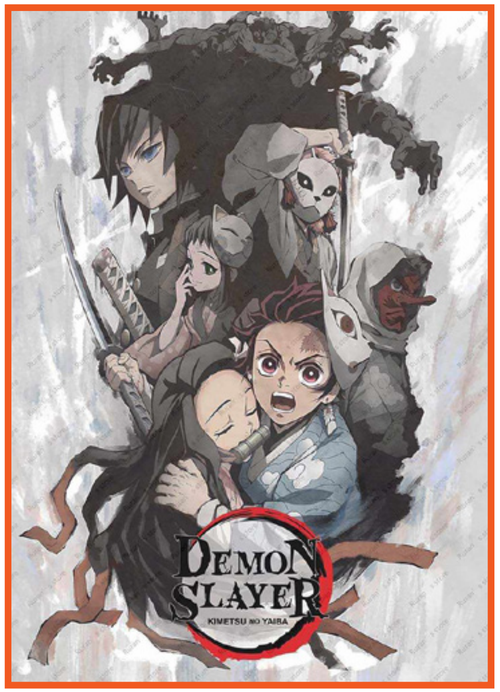




# DEMON SLAYER

## Um anime de tirar o fôlego!

**Durante a era Taisho no Japão, uma sociedade secreta de caçadores de demônios recruta jovens promissores para suas fileiras. Essa não é a ideia mais original, mas a beleza de Demon Slayer está nos pequenos detalhes que permeiam a trama e o roteiro.**




*Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* não foge muito do padrão *shonen* de história, em que um garoto adolescente precisa usar sua coragem e poderes para realizar o que parece impossível. No entanto, o enredo adiciona uma camada mais densa ao explorar as fraquezas e dificuldades das personagens, e como elas refletem em suas personalidades e estilo de luta, já que todos os poderes do anime são baseados no controle da respiração e das emoções. Mas a cereja no topo é o protagonista.

Protagonistas de shonen tendem a ser transgressores enérgicos, que desafiam padrões sociais e acreditam que a força de vontade pode superar qualquer barreira. Quase sempre são párias da sociedade, adolescentes medíocres com um sonho grandioso inalcançável — que serve como premissa central para o desenvolvimento na história — tornado possível por alguma obra do destino que concede ao personagem as ferramentas necessárias. É muito comum que o protagonista use essas ferramentas para se vingar (às vezes, literalmente) daqueles que desprezavam sua maneira de viver, transformando-se em um espelho de masculinidade tóxica para a maior parte de seu público alvo: jovens de 13 a 18 anos que sonham em ser especiais, muitas vezes almejando posições de poder e fama. Aí entra nosso querido Tanjiro.

Tanjiro Kamado (13) é um "bom garoto". O filho mais velho de quatro irmãos, numa família humilde que vive isolada nas montanhas do interior. Desde o falecimento de seu pai, Tanjiro ajuda a sustentar a casa vendendo carvão no vilarejo local e, ao contrário do protagonista padrão, é muito feliz e satisfeito com sua vida. Ele ama sua mãe e irmãos, tem uma relação gentil e cordial com todos os habitantes da vila e nunca recusa um pedido de ajuda. Certa vez, Tanjiro fica na vila até tarde e é convidado a dormir na casa de um senhor que vive no sopé da montanha, que insiste que o garoto não deve viajar por conta dos demônios que vagam à noite. Ele aceita sua hospitalidade.

No raiar do dia, Tanjiro encontra sua família brutalmente assassinada, e sua irmã Nezuko transformada em demônio. À partir daí, uma sucessão de eventos e a busca por uma cura para sua irmã levam Tanjiro à Kisatsutai, a tropa de caçadores que usa katanas especiais com propriedades do sol, a única fraqueza dos demônios.

Tanjiro passa por um extenso treinamento e sai em missões para a tropa com o objetivo de reverter a transformação da irmã, preservando a única família que lhe resta. E mesmo depois desse trauma, continua a ser educado, gentil e prestativo com todos que encontra, e até sente pena dos humanos transformados em demônios, fazendo de Tanjiro um personagem positivo e amável. Enfim, um protagonista pelo qual você pode torcer!

*FELIPE DELLA CORTE.*

# EVANGELION

## Parabéns, Shinji!

**Se você se interessa minimamente por animes certamente já ouviu o nome *Neon Genesis Evangelion*. A animação da Gainax produzida em 1995 é considerada uma das obras de animação mais importantes de todos os tempos, e influenciou diversos artistas e produtores ao longo das décadas, até mesmo Guilhermo del Toro na criação de *Pacific Rim*!**

*Evangelion* é uma subversão do gênero de animes de robôs gigantes que estava em alta nos anos 1990. Baseado em uma intrincada trama que envolve entidades cósmicas, ficção científica e a mitologia cristã, o anime conta a história de Shinji Ikari, um garoto de 14 anos abandonado pelo pai depois da morte da mãe durante um evento cataclísmico chamado Segundo Impacto: a colisão de um enorme meteoro no polo sul, que derreteu toda a calota polar e alterou o clima e geografia do planeta, matando mais de 2 bilhões de pessoas.

No entanto, a verdadeira causa desse evento — que envolve criaturas místicas alienígenas chamadas de Anjos — é escondida por uma organização internacional chamada NERV, que juntou recursos de todos os governos mundiais para construir ciborgues artificiais gigantes que seriam necessários para a chegada profetizada dos anjos na terra, com o objetivo de aniquilar a humanidade. Esses ciborgues foram chamados de Evangelions, e precisam ser pilotados por crianças prodígio, capazes de sincronizar suas mentes e corpos com os robôs.

Shinji não só é uma dessas crianças, como seu pai ocupa o mais alto cargo de comando na NERV.

Apesar das batalhas violentas e até bizarras entre os Evangelion e Anjos tomarem bastante tempo de tela, o anime explora muito mais o peso emocional e psicológico dos personagens envolvidos nessa luta pela sobrevivência da humanidade, criando diversos momentos de reflexão e questionamento sobre o que é o ser humano e qual o propósito de se estar vivo.

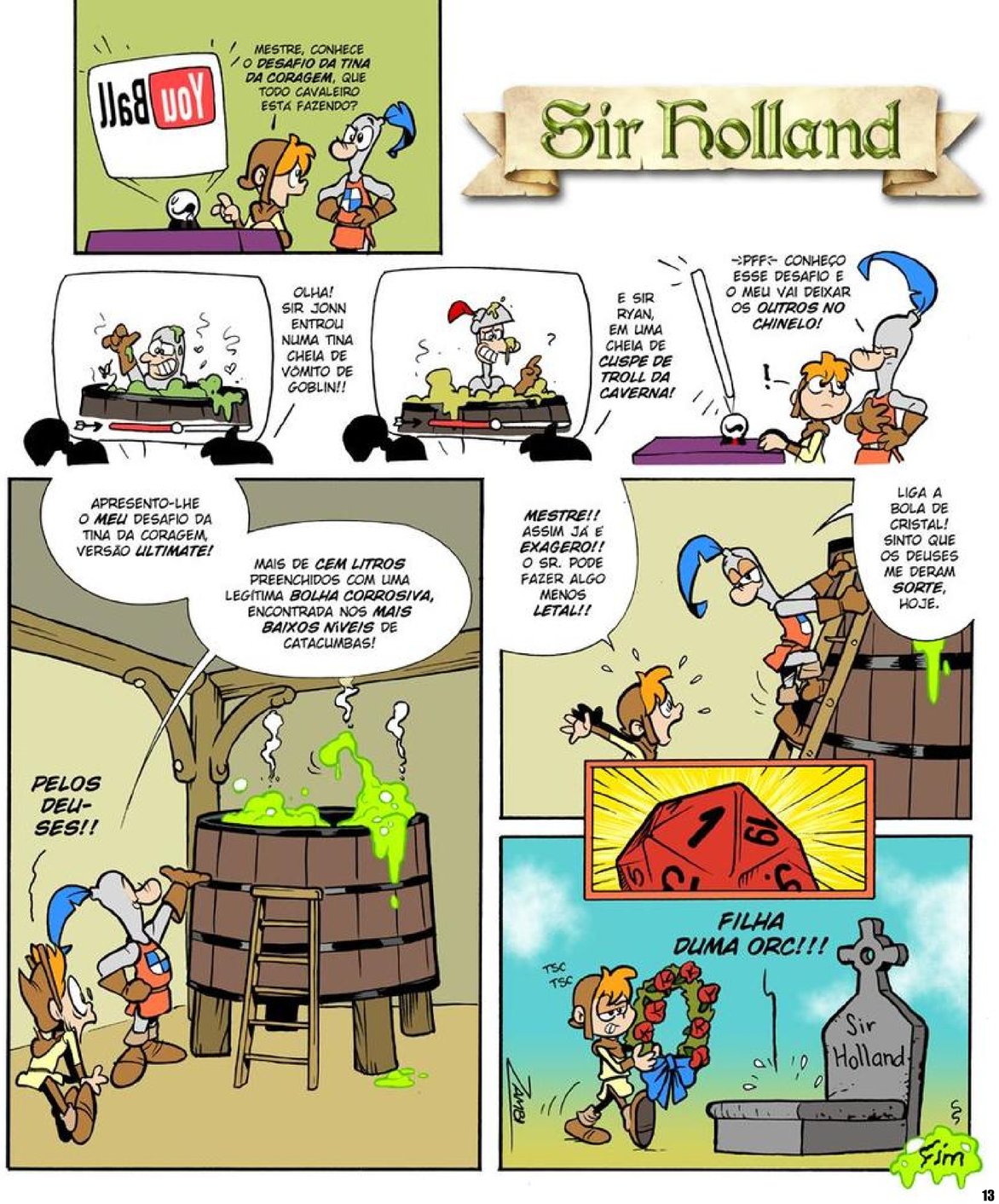
*Evangelion* apresenta um ritmo e montagem de cenas muito inovador para sua época, abusando de longos silêncios alternados por diálogos extremamente densos e carregados de terminologias específicas, além de filmagens reais e cenas de interpretações artísticas misturados na animação. Ironicamente, muito do "estilo" do anime se deu de improviso, porque o estúdio chegou a beirar a falência meses antes da série se tornar um sucesso mundial, e teve que economizar com as despesas de animação.

Mesmo assim, a qualidade gráfica de *Evangelion* envelheceu muito bem e a animação ainda impressiona nos dias de hoje, principalmente se atentarmos às limitações técnicas da época.

Se você é fã de animação (japonesa ou não) esta é uma obra obrigatória de se ter no currículo.

*FELIPE DELLA CORTE*





DICAS DE MESTRE

Sim, só o Guilherme está usando uma camiseta da cor certa

# QUINTETO DRACÔNICO

## AS CINCO CABEÇAS QUE COMANDAM E MOLDAM TORMENTA

***"Vinte anos atrás, três amigos se uniram para criar não uma história, mas um mundo. Desde então, dezenas de milhares de pessoas criaram suas próprias histórias nesse mundo. Esse mundo é Tormenta."***

**Com estas palavras, Guilherme Dei Svaldi abria o vídeo da campanha *Tormenta20* — como você já deve saber, não apenas uma comemoração aos vinte anos de *Tormenta*, mas também o maior financiamento coletivo na história do Brasil.**

É verdade que *Tormenta* começou com três autores — **Rogério Saladino, J.M.Trevisan** e eu, **Marcelo Cassaro**. Mas, como o mesmo vídeo demonstra, hoje somos cinco autores. Além do próprio Guilherme, juntou-se a nós **Leonel Caldela**. Hoje, somos o Quinteto Tormenta. Tal como o dragão (ou dragoa) Tiamat, cinco cabeças no comando de tudo.

Muito se falou sobre como Arton foi construído a partir de elementos publicados ao longo da revista *Dragão Brasil*, então reunidos em um mundo de campanha na edição 50 da revista. Muito se falou sobre uma reunião primordial entre os membros do Trio, em meu antigo e minúsculo apartamento, testemunhada por uma gata branca, e abastecida com Coca-Cola e pão de torresmo.

Assim, após o sucesso bombástico da campanha *Tormenta20*, imagino existir algum interesse em como o jogo foi concebido, como os autores trabalham, qual o papel de cada um na máquina criativa. (Esta foi minha desculpa furadíssima para usar este espaço falando apenas de nós mesmos; eu gosto de falar de mim, fazer o quê?)



**Um aviso:** este relato não tem nenhuma intenção de ser acurado, biográfico. Ele contém apenas meu ponto de vista pessoal sobre como cada autor contribui para que o mundo siga em frente. Como cada autor cria, constrói, influencia os eventos.

Ah, sim. Recentemente fiz aos apoiadores de nível Conselheiro da *Dragão Brasil* a seguinte pergunta: Se cada autor de *Tormenta* fosse uma das cinco cabeças de Tiamat, quem seria qual, e por quê? As melhores escolhas (ou aquelas que mais gostei) aparecem logo adiante.

Vamos em ordem cronológica, porque foi como tudo aconteceu, e porque assim eu venho primeiro. :D

### Dragão Branco: Marcelo Cassaro

Quando perguntado se assumiria o crédito caso uma previsão científica em um de seus contos se mostrasse certa, o autor **Isaac Asimov** respondeu: *"Vocês acham que a modéstia me impediria de fazê-lo? Não sejam idiotas!"*

*Tormenta* não apenas surgiu na *Dragão Brasil*, mas surgiu na DB Nº 1 (quando nem se chamava Dragão Brasil). Ali o público conheceria, pela primeira vez, o vilão mais icônico de Arton: Mestre Arsenal, infame clérigo da guerra sobre o qual pouco se sabe. Se bem que, seguindo esse raciocínio, *Tormenta* teria nascido *antes ainda* — porque Arsenal já existia bons anos antes da revista começar, como vilão em minha primeira campanha como mestre de *Dungeons & Dragons*, em 1991.

Então, nem um pouco oficialmente, *Tormenta* teria quase 30 anos. Sim, é a primeira vez que faço esta conta. Sim, também estou embasbacado.

Mas isso seria trapacear. Ainda que Arsenal seja antigo, ainda que muitas partes de Arton já existissem antes, nenhuma dessas partes é *Tormenta*. O cenário de campanha coeso, com este título, só seria concebido durante a reunião apê/gata/torresmo. Naquela noite, o Trio original não apenas garimpou materiais da DB, mas também despejou suas ideias para costurar tudo em um mundo de fantasia.

E mesmo trabalhando em equipe, mesmo que os três fossem RPGistas ferrenhos e devotados aos mesmos jogos (sobretudo nosso bom e velho *Advanced Dungeons & Dragons*), havia diferenças. Mesmo que os três tivessem o mesmo objetivo — criar um cenário de campanha nos moldes de *D&D*, mas adaptado ao nosso público, nosso mercado e nossas influências —, havia diferenças. Nossos pontos de vista não eram os mesmos. E essas diferenças acabaram por fazer *Tormenta* muito mais forte.

Não é preciso ser gênio para perceber quais foram as minhas contribuições naquele primeiro momento. Então semi-otaku, eu queria que *Tormenta* tivesse cultura pop japonesa em sua identidade. Na época já existiam as primeiras versões de *3D&T*, jogo em estilo anime (e que seria um dos sistemas suportando o novo cenário). Eu também já trabalhava nos primeiros capítulos de *Holy Avenger*.

Preferência pessoal, sim, mas também tática comercial. Anime e mangá eram fenômenos fortíssimos no Brasil. Versões nacionais de *Cavaleiros do Zodíaco* e *Dragon Ball Z* enchiam as bancas com tiragens imensas, levando a uma enxurrada de outros mangás — tendência que muitos diziam ser "moda", mas nunca mais acabaria. Os próprios números de venda da Dragão, sempre que trazia na capa alguma adaptação de anime, também eram prova; convidar essa emergente comunidade otaku para rolar dados aumentaria, muito, o alcance de *Tormenta*.

Houve algum ressentimento, rejeição, preconceito, por parte dos RPGistas mais tradicionais. Por sua estética visual, por suas ilustrações de artistas como **Erica Awano**, **Denise Akemi** e **Eduardo Francisco** (realmente muito diferentes da fantasia épica de *AD&D*), houve quem tentasse rotular *Tormenta* como imaturo, infantil. *"Mangá é coisa de criança!"* bradavam, sempre comparando a *Pokémon* e *DBZ*. Claro, bastava citar *Akira, Lodoss War* e outros para espezinhar esse argumento.

Por longos anos, *Holy Avenger* foi a maior história contada no mundo de Arton, foi sua maior influência. Era natural pensar em *Tormenta* como *"o mundo de Holy Avenger"* e, portanto, um mundo de mangá. Isso não era bem verdade, apenas parte dela — a parte superficial, a capa, a vitrine. Porque, ao mergulhar mais profundamente, você seria recebido pelos trabalhos dos outros dois membros do Trio. Trabalhos mais densos, complexos. Aqueles que se atreviam a visitar este mundo, conhecê-lo em detalhes, não queriam mais abandoná-lo. Assim, enquanto eu me esforçava para trazer jogadores, tornar *Tormenta* mais atraente, meus colegas tentavam manter tudo interessante, dar a todos motivos para ficar.

Muito aconteceu entre esse início e o momento atual, como veremos adiante. Nesse tempo, acabei me ausentando profissionalmente. Mesmo que *Tormenta* estivesse em excelentes mãos nos últimos anos, eu gostaria de ter atuado mais. Meu trabalho na *Turma da Mônica Jovem* causou um considerável hiato entre o *Manual das Raças* e meu recente retorno em ***Império de Jade***. Espero poder corrigir isso agora.

DICAS DE MESTRE

**Cassaro é o dragão branco porque:** Os brancos são rústicos, simples, e eu gosto de ideias simples, claras, de fácil entendimento. Foi dito também que sou "frio, racional, planejador"; essa parte, não posso confirmar nem negar.

## Dragão Negro: Rogerio Saladino

*Tormenta* teve muitas influências, vocês sabem bem. Mas a mais forte de todas foi o primeiro RPG do mundo, o próprio *Dungeons & Dragons*. Neste quesito, entre todos no Trio, Rogerio Saladino — ou apenas **Katabrok** — era o mestre.

Mestre figurativa e literalmente: quando jogávamos *AD&D*, ele mestrava quase todas as vezes. Todos gostávamos de *AD&D*, mas ninguém tinha o jogo tão entranhado em seu DNA quando o Saladino. Começou a jogar antes de todos nós, conhecia o jogo como ninguém.

Saladino não foi o "segundo" criador de *Tormenta* — não existe primeiro, segundo ou terceiro, porque os três estavam juntos quando isso aconteceu. Mas ele, após sua passagem pela *Dragon Magazine* abriliana, foi o segundo autor juntando-se à *Dragão Brasil*, contribuindo com criações que mais tarde seriam parte de Arton. Seus ícones mais conhecidos são Katabrok o Bárbaro (que nem é bárbaro, mas guerreiro) e o necromante Vladislav, ambos personagens que costumava usar em jogo.

Mas a lista vai além. Saladino escreveu muitas aventuras para a Dragão onde, procurando bem, vamos encontrar pedaços de Arton. *A Espada de Morkh Amhor*, primeira citação do reino de Sambúrdia. *A Mata dos Galhos Partidos* e o *Pântano dos Juncos*, locações de Deheon, em *O Monstro Atrapalhado*. A própria *Expedição à Aliança Negra*, primeira incursão de um grupo de aventureiros até os domínios de Thwor Ironfist, entre outras.

Talvez por isso, muitos elementos mais "clássicos" de *Tormenta* sejam criações suas. O deus-serpente Sszzaas e seus cultistas podem até parecer um grande clichê, mas sempre funcionaram muitíssimo bem como oponentes. A nação militarista de Yuden, hoje entre os maiores vilões do cenário, é também criação sua — além de Callistia, Collen, Fortuna, Lomatubar, Namalkah, Salistick e o reino-capital Deheon. O passado e histórico do antigo Rei Thormy. Quase todos os dragões-reis. Pense em algo com "jeito de RPG" e muito provavelmente será algo do Saladino. No entanto, ele sempre soube fugir do lugar-comum quando era adequado, colocando os jogadores contra um bando de goblins monges em *Pequenas Mãos de Ferro* (aliás, aventura que ele mestrou para nós antes de ser publicada).

É interessante como, na mesa de jogo, o Trio sempre gostou de tipos diferentes de personagem. Eu queria guerreiros, paladinos, bárbaros e outros bons de porrada. Trevisan preferia ladinos, bardos e outros tipos cheios de lábia. E Saladino era famoso por sempre jogar como mago. Ele foi responsável direto pela identidade dos conjuradores arcanos em Arton. Enquanto clássicos como *Conan o Bárbaro* sempre colocavam bruxos e feiticeiros no papel do vilão, em *Tormenta* os magos são personalidades admiradas, respeitadas, sofisticadas. Talude e Vectorius, os maiores arquimagos de Arton, usam seus poderes para promover o progresso e bem-estar da humanidade (ainda que cada um a seu modo). Suas maiores obras, a Academia Arcana e a cidade voadora Vectora, são também criações suas. Isso sem mencionar o próprio Vladislav, um *necromante bondoso*, caso raríssimo na história do RPG. Magos elegantes e benevolentes são uma marca registrada do Rogerio.

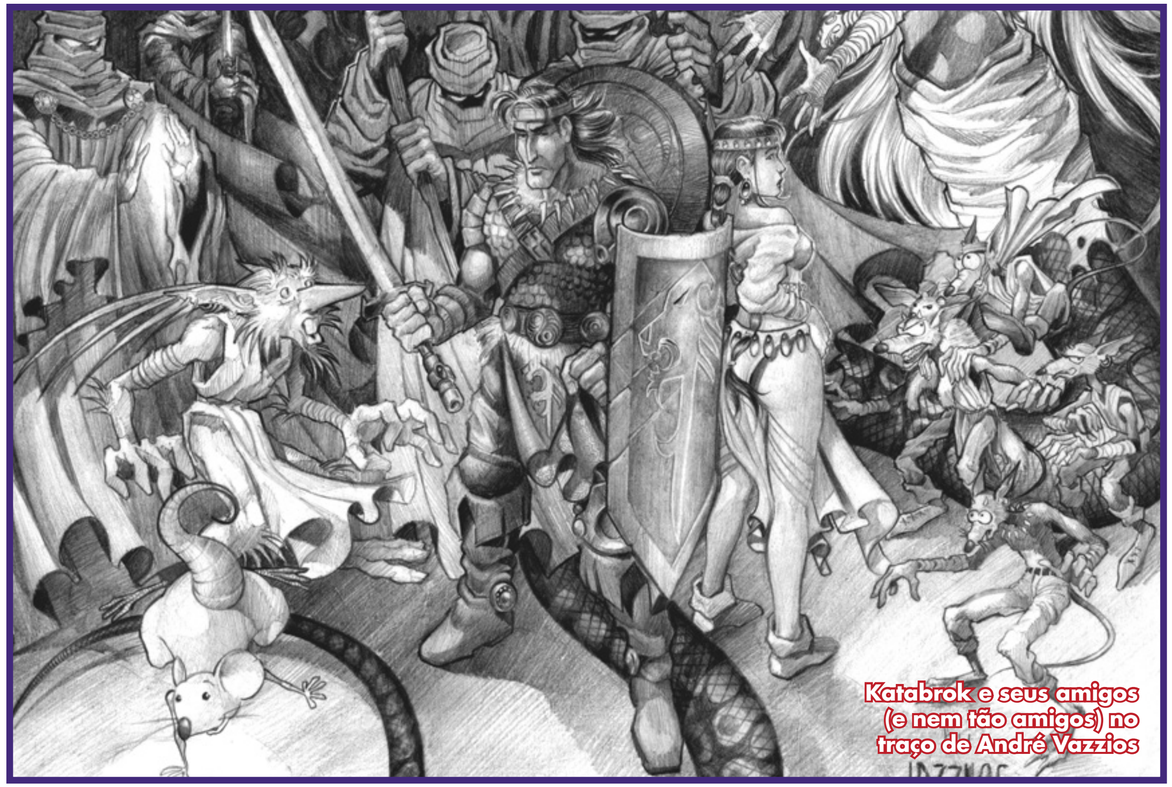
Quando *Dungeons & Dragons 3ª Edição* trouxe a Licença Aberta D20, essa foi nossa chance de realizar o antigo sonho — tornar *Tormenta* um legítimo mundo de *D&D*! Mas isso nunca teria acontecido sem o Saladino — porque, entre os três, ele tinha maior domínio sobre as regras. Enquanto eu as conhecia medianamente (ou apenas as partes que me interessavam) e o Trevisan fugia delas feito o diabo da cruz (mals!), Saladino havia sido um dos playtesters da 3ª Edição! Em toda a fase *Tormenta D20*, praticamente não houve NPC ou monstro que ele não tivesse construído, mesmo quando a tarefa era duríssima: *"Saladino, preciso de um beholder com progressão máxima, pode ser?"*

**Saladino é o dragão negro porque:** Ele parece bonzinho e criou magos bonzinhos, mas não se enganem! Como sua coluna mensal aqui na DB demonstra, Saladino é um mestre do terror, com conhecimento enciclopédico sobre filmes do gênero, e talvez a coleção de *Ravenloft* (cenário de horror gótico para *D&D*) mais completa do mundo!

## Dragão Verde: J.M.Trevisan

José Mauro Trevisan passou a assinar "J.M." por conselho meu. "Soa mais impressionante!" falei. Fiquei feliz e orgulhoso quando ele aceitou.

Mesmo amando RPG, o Doutor Careca nunca foi íntimo de regras. Jogava *AD&D*, conhecia o sistema a ponto de até mestrar algumas vezes, mas evitava aprender outros. Quando migramos para *D&D 3ª Edição* — o sistema que seria adotado em *Tormenta D20* —, ele não acompanhou. Isso era algo um tanto complicado quando se trabalhava em uma revista



Katabrok e seus amigos (e nem tão amigos) no traço de André Vazzios

sobre RPG. Deixou o Saladino e eu lidando com as mecânicas, enquanto focava naquilo que fazia melhor — histórias. E como fazia bem! Fosse como jogador ou como autor, sempre preferiu personagens com históricos interessantes, em vez de poderes e níveis altos. Sempre preferiu uma boa atuação, um bom debate, em vez de bônus e combos. Enganar o guarda do portão com alguma mentira bem contada era muito melhor que dizimar seus pontos de vida.

Quando digo que as diferenças em nossos estilos trouxeram força a *Tormenta*, não é apenas por dizer. Talvez o melhor exemplo seja quanto à criação de NPCs — neste ponto, eu e o Careca éramos opostos. Grande parte de meus NPCs não tem histórico, não tem um passado detalhado: o importante é quem eles são aqui e agora, costumo dizer. Desde Arsenal até Klunc o Bárbaro, poucos de meus personagens têm origens claras. Mas o Trevisan fazia totalmente o contrário, escrevia histórias minuciosas sobre as trajetórias de seus personagens, desde o nascimento. Ele gostava de explicar como o herói ou vilão havia chegado até ali, e porquê. Um de seus grandes vilões, o Camaleão, é na verdade baseado em uma ideia simples — um assassino meio-elfo que usa um *chapéu do disfarce*, item mágico até bem comum, para ocultar sua identidade. Eu apenas teria dado a ele uma "origem misteriosa"; o Careca enriqueceu seu passado com um passado trágico, nascido da violência, explicando seus motivos para assassinar elfos.

Enquanto meus próprios personagens eram simples e diretos em seu entendimento, chamativos, até apelativos, o Trevisan preferia dar-lhes mais profundidade e seriedade. Você não os conhece realmente até ler seu conto, sua história de origem. Junte ao elenco os NPCs do Saladino, alguns muito fiéis a seus estereótipos, outros fugindo e surpreendendo. Isso fez *Tormenta* muito variado em sua população; você sempre vai alguém de quem goste. (E também alguém de

quem não goste; por isso eu digo que *Tormenta* consegue agradar até seus *haters*.)

Grandes ícones de Arton são criações do Trevisan. Entre os primeiros, o próprio Thwor Ironfist, general bugbear da Aliança Negra. Mais tarde, o dragão-rei Schkar, regente de sua própria nação. Eu costumava reclamar, porque ambos os vilões conquistaram seus territórios e então se acomodaram, sem fazer mais nada. Thwor só tomou a cidade fortificada de Khalifor longos anos depois da criação de *Tormenta*, e então ficou ali por muitos anos mais, "deitado numa rede, tomando caipirinha" eu caçoava. O mesmo valia para Sckhar; em minha cabeça, um dragão vermelho jamais pensaria "já tenho tesouro suficiente, vou ficar quieto em meu canto". Eu queria ver esses vilões em movimento, realizando novas conquistas e/ou sendo derrotados. No caso de Thwor, seu grande momento acabou acontecendo em ***A Flecha de Fogo***; valeu muito a pena esperar!

O próprio Trevisan também tinha ressalvas pessoais quanto à minha parte do trabalho. Apesar de entender e aceitar as razões comerciais (e acompanhar *Holy Avenger* com entusiasmo), ele não gostava de anime/mangá; só mudaria de ideia mais tarde, apaixonando-se por *Cowboy Bebop, Fullmetal Alchemist Brotherhood* e outras, hoje até conduzindo seu excelente mangá ***Ledd***. Também não aprovava o material visual sexualmente apelativo (que era padrão nos anos 90/2000, mas não tem mais lugar nos dias de hoje); a famosa capa com a rainha-imperatriz Shivara e sua armadura de retaguarda desguarnecida sempre foi, para ele, uma grande frustração. Mesma coisa quando seu sumo-sacerdote Dee ganhou pirulitos em vez de maças. Enquanto eu chafurdava em humor e diversão irresponsável, Trevisan sempre fez seu melhor para tornar *Tormenta* um pouco mais sóbrio.

Hoje? Após assumir meu antigo posto como editor na nova *Dragão Brasil* (que eu não teria a mínima condição

**Thwor Ironfist saiu de suas férias em *A Flecha de Fogo*, de Leonel Caldela**





de ocupar hoje em dia), o Careca não assina tantos títulos quantos antes. Ele colabora com o progresso de *Tormenta* de outras maneiras, próprias ao mundo conectado. ***A Guilda do Macaco***, nossa campanha online com os autores, foi ideia e iniciativa sua — onde ele também atua como produtor, mantendo tudo em funcionamento, e jogando enquanto Guilherme mestra. E durante a campanha *Tormenta20*, foi uma verdadeira força da natureza, transmitindo lives, concedendo entrevistas, perseguindo contatos, gerenciando a comunidade de fãs.

**Trevisan é o dragão verde porque:** Ele é palmeirense doente, o que, em suas próprias palavras, *"torna qualquer outra resposta errada"*. Os verdes também expelem gás corrosivo; o Careca sempre teve palavras diretas, sem medo de defender suas convicções, revelar seus sentimentos.

## Dragão Azul: Leonel Caldela

Trevisan sempre quis deixar *Tormenta* mais denso, sério, maduro. E em certo ponto, ele conseguiu. Trazendo o Leonel!

Em seu início, promover *Tormenta* com uma grande HQ funcionou muitíssimo bem. Mas, conforme o jogo crescia, ficou óbvio que não poderia depender de *Holy Avenger* para sempre. Ao mesmo tempo em que arrebanhava fãs da comunidade otaku, a estética de mangá também afastava parte do público, havia uma rejeição pejorativa. Arton precisava de algo que outros grandes mundos de RPG também tinham; precisava de literatura.

Quando o Careca nos apresentou este novo e prolixo autor, o sonho do primeiro romance de *Tormenta* começava a se formar. Certo dia o Trio conversava durante uma caminhada, decidindo qual seria a história. Ávido leitor de ***Dragonlance*** e outros romances de *D&D*, Trevisan pensava em alguma aventura avulsa, algo separado dos eventos importantes. Eu discordei em parte: era nosso primeiro romance, uma oportunidade boa demais para desperdiçar com um plot pequeno. Por outro lado, mesmo naquela época, já sabíamos que resolver os grandes problemas deveria ser papel dos jogadores, não de NPCs em um livro.

A solução me veio naturalmente. Após tantos anos jogando, nosso grupo tinha inúmeras anedotas sobre jogadores fazendo besteira e causando todo tipo de desgraça. *"Vamos contar a origem da Tormenta. E quem a causou foi um bando de aventureiros!"*

Assim nascia *O Inimigo do Mundo*, trabalho que mudaria Arton para sempre. Leonel não trouxe apenas mais maturidade a *Tormenta*; trouxe também uma energia invencível. Suas histórias, seus personagens, eram totalmente fora da escala normal em outras obras e jogos. Seguindo a tradição de **Tolkien**, muitas histórias de espada e magia obrigam você a navegar por trechos arrastados, tediosos, até que algo enfim aconteça. Mas você pode esquecer disso quando Leonel estiver assinando; tudo é grandioso, épico, *excessivo*. Seus heróis demonstram poder imensurável mesmo ao selar um cavalo. Suportam a perda de olhos ou membros como se fosse alguma coceirinha. Dizimam exércitos antes do café da manhã. São maiores que a vida, como diz a música.

Sua chegada ao time não foi livre de dificuldades. Aconteceria na fase mais turbulenta em nossa trajetória, quando uma crise interna na antiga editora levou a vários cancelamentos. A estreia literária ficou pausada por longos e ansiosos meses. Quando *Tormenta* encontrou seu lugar na Jambô, enfim o primeiro romance virou realidade. Embora a história funcione sozinha, *O Inimigo do Mundo* também foi planejado como o primeiro volume de uma trilogia, em caso de sucesso — e assim aconteceu. Com *O Crânio e o Corvo* e *O Terceiro Deus*, a agora ***Trilogia Tormenta*** descreve alguns dos eventos mais cataclísmicos na história de Arton, além de mudar para sempre a opinião do público sobre o cenário.

Na nova casa, *Tormenta* não ganharia apenas um romancista, mas uma máquina de produzir títulos! Quase todos os acessórios seguintes levariam sua assinatura. *O Panteão* redefiniu os deuses, enfim revelando o crime cometido durante a Revolta dos Três (Leonel surtou quando eu tive a ideia poucos dias antes da entrega do livro!). *Piratas & Pistoleiros* deixava transparecer a paixão do Leonel por faroeste. *Área de Tormenta*, até hoje um de meus acessórios favoritos, enfim explicou quem eram os invasores aberrantes, com Caldela trazendo a Arton um tom lovecraftiano de horror cósmico. E ele ainda me ajudaria com um final (?) perfeito para meu maior vilão em *Contra Arsenal*.

Quando *Tormenta* teve seu primeiro livro básico independente e entrou em nova fase, o Trio original seguiu caminhos profissionais diferentes — eu na Mauricio de Sousa, Trevisan como tradutor na revista *Rolling Stone*, Saladino como editor da Marvel na Mythos. Mas Leonel tomou as rédeas e manteve ritmo firme. Assinou comigo o *Manual das Raças*, concebendo suas deliciosas classes de prestígio. Escreveu o monumental *Guia da Trilogia* (que é equivalente ao *Manual do Escoteiro Mirim*; contém tudo sobre tudo!), *Valkaria: Cidade Sob a Deusa* e, juntamente com Guilherme e **Lucas Borne**, os célebres manuais das classes — *Combate, Arcano, Devoto, Malandro*. Acredito que ninguém produziu tantas páginas de *Tormenta* quanto ele. E embora o material de campanha

fosse farto, o público queria mais literatura estilo Caldela. Uma espera longa, mas magnificamente recompensada com *A Flecha de Fogo*.

Leonel costuma dizer que, enquanto o Trio Original são os pais de *Tormenta*, ele é *"o tio dá cigarro escondido"*. Em verdade, o que ele realizou foi algo muito mais difícil; amadurecer *Tormenta*, mas ainda mantendo-o divertido, exagerado, irresponsável. Como um mangá!

**Caldela é o dragão azul porque:** Muitos diriam que "o mestre da escatologia e sadismo" merecia mais ser o dragão negro. Mas os azuis são associados ao céu, grandes alturas, tempestades que transformam, vento que leva as palavras, histórias. E quando os assuntos são energia, palavras e alcançar grandes alturas, ninguém supera o Leonel.

## Dragão Vermelho: Guilherme Dei Svaldi

Quando a Jambô se tornou o novo habitat natural de *Tormenta*, seu editor-chefe não virou autor, não começou a escrever e assinar títulos. Guilherme fazia aquilo que fazem os editores-chefe de verdade. Ele administrava, coordenava lançamentos, estabelecia cronogramas, fazia orçamentos em gráficas, pagava colaboradores. Na verdade, ainda faz tudo isso até hoje.

Aqui eu devo agradecer e elogiar publicamente a postura de Guilherme Dei Svaldi naquele início da transição entre a antiga editora e a Jambô. Seu respeito pelo Trio era imenso, impecável. Ainda que fosse nosso superior hierárquico, limitava-se a publicar aquilo que decidíamos, como decidíamos. As escolhas eram nossas, e ele dava suporte. Nem mesmo na empresa original tivemos tanta liberdade e cortesia.

Isso não significa que ele sempre concordava com tudo. Por exemplo, era muito inconformado — assim como o Leonel — quanto a manter *Tormenta* 100% compatível com o então Sistema d20. Detestava muitos termos traduzidos no *Dungeons & Dragons* oficial da Devir. Além disso, sempre que uma tiragem se esgotava, queria fazer ajustes, mudar regras. *"Não vejo porque não aproveitar para deixar melhor"* dizia, não sem alguma razão. Eu era mais preocupado quanto a manter uma retro-compatibilidade, evitar que livros antigos perdessem valor, e respondia: *"Guilherme, se você fosse algum executivo da Sony, a gente estaria agora jogando no PlayStation 17!"*

Mas não teve jeito. Com o tempo, Guilherme ficou mais e mais envolvido. Para ele, *Tormenta* não era apenas mais um produto na editora; *Tormenta era o futuro*.

Guilherme manteve-se nas sombras por muito tempo. Sempre buscando mecânicas melhores, acabou tomando o papel do Saladino como "o cara das regras" — agora *ele* era o coitado que passava noites construindo fichas de monstros e NPCs para todos os livros! Ainda assim, nunca assinava nada, as capas nunca traziam seu nome; isso só aconteceria após nossa insistência.

Uma vez, decidindo a ilustração de capa para uma nova edição do livro básico, eu tive a ideia de usar um personagem para representar cada autor. Então percebemos que, até ali, o Guilherme não tinha *nenhum* personagem próprio! Acabaria tomando emprestado o pistoleiro Ingram Brassbones, do Leonel, puramente porque a capa ficaria melhor com um anão. Ainda demoraria até que Arton tivesse NPCs originais de sua própria autoria.

Se no passado eu assumia a tarefa de popularizar *Tormenta*, atrair público, fazê-lo crescer, mais tarde o papel recaiu sobre o Guilherme — mas adotando outras táticas. Começaria uma nova linha de livros-jogo, ele mesmo assinando (sozinho, pela primeira vez) ***Ataque a Khalifor***, o título de estreia. A série seguiu, tão interessante para novatos quanto para veteranos. Criou novos produtos, como as medalhas dos deuses. Financiou e organizou nossa participação em grandes eventos, incluindo a CCXP. Atuaria como mestre na *Guilda do Macaco*, não por ser "o chefe" (a vaga sempre esteve disponível para quem quisesse), mas por ser o trabalho mais pesado. Queria fazer *Tormenta* avançar, mas sem esquecer seu passado, sua origem como mangá. *Holy Avenger* recebeu na Jambô sua atual e luxuosa Edição Definitiva, além de novos mangás: *Ledd, Khalifor, 20Deuses* (alguns em hiato, mas não cancelados).

No entanto, o desafio maior de Dei Svaldi ainda estava por vir. Convencer todos nós a celebrar vinte anos de *Tormenta* com uma ~~porra de uma~~ *campanha de financiamento coletivo*.

*"Você está maluco?!"* foi nossa primeira resposta. Numerosas editoras brasileiras lançam RPGs assim, por *crowdfunding*. *Tormenta* nunca precisou disso; as vendas eram boas, a editora tinha recursos. Parecia um risco *muito* desnecessário.

Mas, como eu já disse em algum lugar, se Guilherme fosse um habitante de Arton, é certo que seria um clérigo de Valkaria: sempre disposto a suportar seus colegas, mas também inconformado, perseguindo melhorias, mudanças, avanço. Mesmo com riscos!

Guilherme armou-se de argumentos para nos enfrentar. Desde a famosa palestra *TED Talk* de **Amanda Palmer**, ***"A Arte de Pedir"***, até a possibilidade de incluir toda a comunidade no novo *T20*. Não era sobre dinheiro; mesmo

**Ataque a Khalifor trouxe o livro-jogo com a escolha mais difícil do mundo: se embrenhar na Aliança Negra**

que campanha fosse um fracasso, ainda haveria *Tormenta20*. Era sobre reunir a galera, sobre dar voz a nossos fãs. Era sobre deixar todos participarem da celebração!

Acabamos contagiados, convencidos. Ainda bem!

E assim, mesmo diante da necessidade de mudar-se para o Canadá durante os meses mais críticos da campanha, Guilherme — e também **Karen Soarele**, autora de ***A Joia da Alma*** — idealizaram e coordenaram tudo. Nossa participação foi tímida, comparada ao trabalho monumental que tiveram e ainda têm. Não fosse por eles, *Tormenta20* não seria nem sombra daquilo que certamente será.

**Guilherme é o dragão vermelho porque:** Sejamos francos! Ele é o mestre da *Guilda do Macaco*, sempre tentando matar todo mundo! Ele é o centro, o líder, aquele que mantém todos unidos. Ele é a mudança, a chama, a força que move *Tormenta* para o futuro. Ainda assim, ele tem algo que nenhum dragão vermelho jamais terá; a humildade de rejeitar tudo que eu disse aqui. E ele vai tentar!

• • • • • • • • •

Em *Tormenta, D&D* e muitos outros jogos, sempre se diz que o melhor grupo de aventureiros é aquele mais variado. Aquele com membros de raças e classes diferentes. Pois, quanto mais variadas as habilidades do grupo, maiores suas chances de vencer a masmorra. Maiores suas chances de estarem prontos para qualquer desafio.

*Tormenta* tem cinco autores com visões diferentes de como Arton deve ser. Visões às vezes opostas, conflitantes.

Essas diferenças, e vocês, seguem levando *Tormenta* à vitória.

*PALADINO*

# Lançamentos da Jambô na Bienal do Livro Rio

Já disponíveis em jamboeditora.com.br

JAMBÔ
Livros divertidos

ADAPTAÇÃO

# O mundo dos fatalities para 3D&T Alpha e Império de Jade

**Na história dos jogos de luta, *Mortal Kombat* ocupa um lugar de honra — tanto por ser um dos primeiros com violência escancarada e sangue na tela, quanto por trazer uma série de inovações ao gênero, como o uso de atores e artistas marciais para inspirar os movimentos dos personagens. A franquia é inegavelmente poderosa, e sua versão mais recente, *Mortal Kombat 11*, chegou com toda a força de um título de primeira.**

Já no mundo dos jogos de RPG, *Mortal Kombat* também teve sua presença — em especial aqui no Brasil, onde *MK4* foi o tema do segundo suplemento da história de *3D&T*, ainda nos anos 90! Mas isso já faz mais de vinte anos… era está mais do que hora de revisitar o tema, agora usando a versão moderna do sistema, ***3D&T Alpha***. Poderíamos focar somente nele, mas optamos por trazer também opções para *Império de Jade o jogo irmão de Tormenta RPG*. Experimente usá-las em conjunto com o ***Manual do Combate***, que traz uma mini-campanha muito adequada. E num mundo assolado pela invasão da Tormenta, como seriam ainda outras invasões? Da Exoterra ou do Submundo? E como os deuses do Panteão lidariam com a presença dos Deuses Antigos? Muitas ideias!

## Um cenário komplicado

Desde seu início, *Mortal Kombat* lida com questões bem comuns para jogadores de RPG, como invasões extraplanares, múltiplas raças e mecânicas que mudam a cada edição, er... jogo! O cenário foi evoluindo ao longo dos anos — tornando-se, francamente, tão complicado quanto a cronologia de qualquer grande editora de quadrinhos norte-americana.

No começo, sabemos sobre dois mundos. O mundo dos "heróis", o Plano da Terra, é parecido com o nosso, mas repleto de lutadores místicos, clãs de ninjas, forças militares e tudo mais que pede um bom jogo de luta. Já a Exoterra (*Outworld*) é um mundo destruído e repleto de raças incomuns, como os Shokan, povo-dragão de quatro braços, ou os Tarkatanos, com dentes pontiagudos, lâminas e espinhos.

MORTAL KOMBAT™

Existe um torneio, o Mortal Kombat, em que lutam os campeões desses dois mundos. O mundo que acumular dez vitórias ganha o "direito divino" de invadir o outro.

Quando começa o primeiro jogo, a Exoterra já tem nove vitórias e seu campeão, o shokan Goro, parece prestes a abrir caminho para a invasão. Mas o herói Liu Kang, sob a tutela do deus do trovão Raiden e buscando vingança por seu amigo Kung Lao, vence o torneio e derrota Goro, colocando os planos nefastos de Shao Kahn, Imperador da Exoterra, em pausa.

O que se segue são inúmeros jogos girando em torno do tema "torneio para deter uma invasão" — em alguns casos com *twists* interessantes, como "a invasão já aconteceu". De um modo ou de outro, o universo de *Mortal Kombat* foi se expandindo. O papel dos Deuses Antigos, que criaram o torneio, foi ficando mais claro; outros reinos foram apresentados, como o Submundo (Netherrealm) e Edenia. A quantidade de personagens ficou cada vez maior, com relações complexas se apresentando além das rivalidades simples dos primeiros jogos. Com o final de *Mortal Kombat: Armageddon* (2006), parecia difícil continuar a história, mas os produtores simplesmente criaram uma nova linha do tempo, iniciando uma nova tradição: viagens no tempo!

Entra a encarnação atual do jogo, *Mortal Kombat 11*, que traz Kronika, a Guardiã do Tempo e Arquiteta do Destino do Universo, como a vilã principal — e cujos planos envolvem resetar a linha do tempo até que o equilíbrio entre o bem e o mal seja atingido...

## Edenia

O mundo de Edenia se parece com a visão idílica que a humanidade tem do Jardim do Éden. É um reino muito parecido com a Terra, mas mais bonito e mais vibrante. Seu povo nativo tem poderes mágicos e pode viver milhares de anos.

Infelizmente, Edenia foi invadida pela Exoterra faz muito tempo e esse paraíso sobrevive apenas na memória. Depois que Liu Kang derrotou Shao Kahn no torneio Mortal Kombat, esse mundo se tornou independente novamente, tentando se reconstruir depois de milênios de abusos sofridos.

Em sua campanha, Edenia pode servir como um mundo a ser salvo e como um exemplo do que pode acontecer com o mundo dos personagens dos jogadores caso eles fracassem no torneio.

## Exoterra

Um vasto mundo de desertos púrpuras, pântanos de ácido e montanhas misteriosas, a Exoterra é o lar dos antagonistas mais tradicionais de Mortal Kombat. Milhões de anos atrás, seu primeiro governante, Onaga, já queria expandir seus domínios através da força. Ele foi sucedido por Shao Kahn, que acabou causando a criação do torneio Mortal Kombat.

Em sua campanha, a Exoterra funciona bem como um antagonista principal. Seja seu imperador Shao Kahn, Onaga, Kotal Kahn ou ainda um outro personagem à sua escolha, esse mundo já serve naturalmente como vilão. Considerando a quantidade de segredos arcanos nele presentes, porém, você pode usar a Exoterra como o gancho que conecta sua campanha atual a *Mortal Kombat*.

Quando os experimentos de um mago abrem um portal, eles até levam para um plano infernal... mas não para o plano infernal que o mago pretendia.

## Dragão Negro

O cartel criminoso internacional Dragão Negro é uma das organizações mais infames e temidas do mundo, surgido a partir de um grupo mais antigo, o clã Dragão Vermelho, que tinha códigos de honra extremamente rígidos.

Ao longo de sua existência, o Dragão Negro se aliou aos tipos mais desprezíveis em nome de seus contratos e do lucro obtido através deles. Inclusive, a organização se aliou à Exoterra quando eles invadiram a Terra, traindo seu próprio mundo. Embora geralmente exista algum semblante de humanidade ou honra dentro das mais sinistras organizações, isso não se aplica ao Dragão Negro.

Em sua campanha, o Dragão Negro serve principalmente como uma fonte de capangas sem rosto fáceis de serem derrotados. Para aumentar seu impacto, use um integrante particularmente maligno e notório, como Kano ou Kabal, ancorando-o às tragédias que seus jogadores com certeza já incluíram no histórico de seus personagens.

## Lin Kuei

Na vida real, Lin Kuei (ou Lin Qui) é um nome dado a um antigo clã do sul da China. Eles eram fazendeiros que viviam dentro de florestas e criaram suas próprias formas de auto-defesa. Há rumores de que muitos dos métodos dos Lin Kuei formaram a base para o que conhecemos atualmente como ninjutsu.

Em *Mortal Kombat*, os Lin Kuei são um clã de assassinos chineses. Desde sua indumentária a seus métodos eles são muito parecidos com a visão americana de ninja, especialmente aquela popularizada por filmes de Hollywood nos anos 80 e 90.

Sejamos sinceros, na sua campanha você vai ter pelo menos um jogador querendo ser um Lin Kuei. Os jogos tratam o clã de forma bem diferente conforme ele evolui, desde quase tão maligno quanto o Dragão Negro até uma força do bem (ou o mais perto disso que um clã de assassinos pode chegar). Isso permite que todo tipo de personagem seja criado, mas também necessita que você tenha uma boa conversa com seus jogadores sobre o tipo de Lin Kuei que eles querem.

Durante um período da história dos Lin Kuei, eles transformaram seus membros em ciborgues para aumentar sua eficiência. Você pode simular isso com a vantagem única homônima em *3D&T* e com os mashins em *Império de Jade*.

## Sociedade da Lótus Branca

Com a ameaça da Exoterra pairando como uma sombra sobre a Terra, um grupo de monges shaolin foi escolhido por Raiden para defender esse mundo. Treinando em artes marciais para participar do Mortal Kombat, a Sociedade da Lótus Branca gerou alguns dos melhores guerreiros da Terra. Ainda assim, eles foram derrotados nove vezes antes de finalmente vencerem.

Em sua campanha, a Sociedade da Lótus Branca pode ser integrada ao histórico de quaisquer personagens que tenham interesse em ter laços diretos com o torneio Mor-

tal Kombat. Isso também os aproxima de Kung Lao e Liu Kang, o que pode ser interessante para jogadores que queiram interagir com esses personagens ou assumir a função deles na campanha.

## Deuses ancestrais

Toda essa bagunça de Mortal Kombat é culpa dos deuses ancestrais, entidades supremas que governam os reinos e acompanham seus acontecimentos. Devido a esse extremo poder, eles assumiram um pacto de não-interferência. Somente deuses menores podem interagir com os mortais; os deuses ancestrais observam a existência de longe.

É claro que um deles quebrou esse pacto. Shinnok causou uma guerra com os deuses ancestrais ao invadir o reino da Terra. Foi derrotado, mas ainda assim conseguiu usar Shao Kahn como fantoche para se libertar e causar mais problemas antes de ser derrotado mais uma vez.

Para uso em campanha, os deuses ancestrais são figuras misteriosas de imenso poder que permanecem distantes e não podem interagir diretamente com os personagens. São muito menos ativos que os deuses maiores de Arton, por exemplo.

Ainda assim, podem ter um intermediário (como Raiden ou Fujin) para interagir com os personagens dos jogadores e atuar como mentores ou patronos. Se os vários jogos de Mortal Kombat conseguem definir uma coisa bem, porém, é que independente de todo o seu poder os deuses ancestrais não são muito competentes. Os vilões os enganam com grande frequência.

Você não precisa adotar esse aspecto no seu jogo, mas caso seus jogadores sejam fãs de Mortal Kombat isso provavelmente faz parte das expectativas deles.

Raiden resolveu mudar seus raios para as cores da estação





## 3D&T Alpha

Com artes marciais, viagem planar, linhas de tempo alternativas e até o poder do amor, Mortal Kombat parece ainda mais adequado a *3D&T* hoje em dia que no passado! Na versão Alpha, você pode aproveitar muito material de *Megacity* e do *Manual do Aventureiro para Megacity* para campanhas com kombatentes.

O paralelo mais óbvio com Megacity é o Torneio das Trevas; a Força Treva pode ser relacionada diretamente à misteriosa energia verde manipulada pela família Cage e por Shao Kahn. Além disso, como *Mortal Kombat* é uma verdadeira salada, praticamente qualquer conteúdo de *3D&T* pode ser aceito (até de Tormenta Alpha) com uma explicação menor ou uma alteração estética.

Com tantas viagens dimensionais, um Iefou pode muito bem ter chegado à Exoterra. Um clérigo de Keenn também pode ser apenas um sacerdote guerreiro de Edenia servindo aos deuses da guerra de seu povo.

Dentre todas as regras suplementares de *3D&T*, porém, a mais relevante para uma campanha de *Mortal Kombat* é a vantagem Técnica de Luta. Ela facilita a implementação de estilos de combate diferentes e dá mais cor a personagens que sejam primariamente lutadores. Confira as opções para essa vantagem no *Manual do Defensor*, em *Brigada Ligeira Estelar* e no supracitado *Megacity*.

## Vantagens Únicas

Algumas das espécies mais tradicionais de *Mortal Kombat* merecem receber Vantagens Únicas próprias para *3D&T Alpha*.

### Shokan (4 pontos)

Os shokan são um povo de gigantes. Um adulto tem entre 2m e 2,5m de altura. Eles são humanoides, com quatro braços poderosos e três dedos em cada mãos.

Existem duas linhagens entre os shokan, os dragões (com pele variando do cinza ao caramelo) e os tigres (com pele de tigre e feições felinas).

**Força +1, Resistência +1.** Shokan são fortes e resistentes.

**O Tigre e O Dragão.** Um shokan recebe um Ataque Especial: garras (corte, Força) ou um sopro de dragão (fogo, PdF). Durante a campanha, um shokan pode gastar 5 PE para aprender o Ataque Especial que não escolheu.

**Quatro Braços.** Um shokan tem dois braços adicionais que podem ser usados para atacar, permitindo dois ataques adicionais com FA=F+1d, ou para defender, aumentando a FD em dois pontos.

**Má Fama.** Conhecidos como lacaios de Shao Kahn, os shokan são tão temidos quanto são odiados.

### Tarkatano (0 pontos)

No passado distante, os tarkatanos foram um povo livre que teve seu mundo conquistado por Shao Kahn.

Sob o controle do Konquistador, eles se tornaram um povo sanguinário e brutal, acostumado a servir um mestre poderoso. Os tarkatanos acreditam na força acima de tudo. Eles servem Shao Kahn devido a seu poder e, caso ele seja derrubado, provavelmente seguirão aquele que realizar tal feito.

**Força +1, Habilidade +1.** Um tarkatano é um guerreiro nato.

**Sentidos Especiais.** Os tarkatanos contam com faro apurado.

**Monstruoso, Má Fama.** Em todos os reinos, os tarkatanos são conhecidos como guerreiros bucha de canhão que fazem o trabalho sujo de Shao Kahn.

## Império de Jade

Usar os personagens de *Mortal Kombat* em *Império de Jade* exige um pouco de esforço e boa vontade do mestre — mas os resultados podem ser recompensadores… ainda que brutais!

Como sugerido anteriormente, considere usar o cenário do Torneio de Arton (visto no *Manual do Combate*) e outros conteúdos de *Tormenta RPG*.

## Raças

O povo de Edenia pode ser simulado com as raças qareen e suraggel (DB 145). Porém, duas outras raças tradicionais de Mortal Kombat precisam de estatísticas próprias.

### Shokan

**+4 Força, +2 Constituição, -2 Carisma.** Os shokan são fortes e resistentes, mas também são fechados, cruéis e frios.

**Ameaçador.** Para um shokan a perícia Intimidação é baseada em Força, não em Carisma.

**Quatro Braços.** Um shokan tem dois braços extras. Ambos são considerados mãos inábeis e sofrem os redutores normais para ataques extras.

**Visão no Escuro.** Um shokan ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão. Os shokan enxergam normalmente no escuro, embora apenas em preto e branco.

**O Tigre e O Dragão.** Um shokan sabe o jutsu Garras do Tigre ou Leque de Chamas. Quando puder aprender outros jutsus por qualquer motivo, pode optar por aprender o jutsu que não aprendeu com essa habilidade.

### Tarkatanos

**+4 Destreza, +2 Força, i2 Inteligência.** Os tarkatanos são fortes e ágeis, mas não são muito inteligentes.

**Garras.** Ao custo de 1 PM e uma ação livre, um tarkatano pode sacar suas longas garras. Elas causam 1d8 pontos de dano cortante e obtém um sucesso decisivo em resultados 19 e 20. Ao atingir bônus base de ataque +3, você pode adquirir o talento Arremessar Garra, que permite usar sua garra como uma arma de arremesso (distância 3m) ao custo de 1 PV.

**Guerreiro Nato.** Um tarkatano está sempre pronto para o combate. Eles recebem um bônus de +2 em jogadas de iniciativa.

**Faro.** Um tarkatano recebe +4 em testes de Percepção e detecta automaticamente a presença de criaturas a até 9m (mas não sua direção ou localização).

**Visão na Penumbra.** Tarkatanos ignoram camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Eles podem ver duas vezes mais longe em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas ou tochas.

## Fatalities

Nada é mais característico da franquia *Mortal Kombat* que os *fatalities*. A premissa é simples: ao derrotar um oponente, o jogador pode realizar um comando especial para que seu personagem mate o oponente de forma brutal.

No videogame, cada personagem tem uma quantidade limitada de fatalities, servindo como ferramenta para demonstrar sua personalidade e estilo de luta além da chuva de sangue e tripas. Em uma mesa de RPG, tais restrições não são necessárias. A imaginação dos jogadores pode conceber quantas formas de assassinato bizarras e brutais quanto lhes for conveniente.

Em *3D&T*, um fatality só pode ser aplicado em um alvo que já fez um Teste de Morte. O lutador gasta 1 PM e faz um teste de Força, Habilidade ou Poder de Fogo, dependendo da sua descrição da ação. Por exemplo, arrancar a cabeça de um oponente com a mão seria Força, enquanto transformá-lo com um sopro de chamas seria Poder de Fogo e atingir uma série de pontos de pressão que o fazem explodir seria Habilidade. Caso tenha sucesso, o oponente morre instantaneamente e o personagem ganha 1 PE. Caso falhe, o vexame da execução mal feita faz com que o personagem perca quaisquer PE que tenha obtido na luta. Quem já errou o comando do fatality e mandou uma rasteira no ar sabe bem como é a sensação...

Em *Império de Jade*, um fatality é uma infração de honra leve, mas a maior parte dos personagens de *Mortal Kombat* não se importa muito com isso. Para realizar um fatality, o personagem faz uma jogada de ataque como uma ação completa. A Classe de Armadura para essa jogada é igual ao nível do alvo + 10. Caso tenha sucesso, o kombatente mata o alvo de forma espalhafatosa e recebe uma quantidade de pontos de experiência igual ao nível do alvo x25. O fracasso do fatality é uma infração de honra grave.

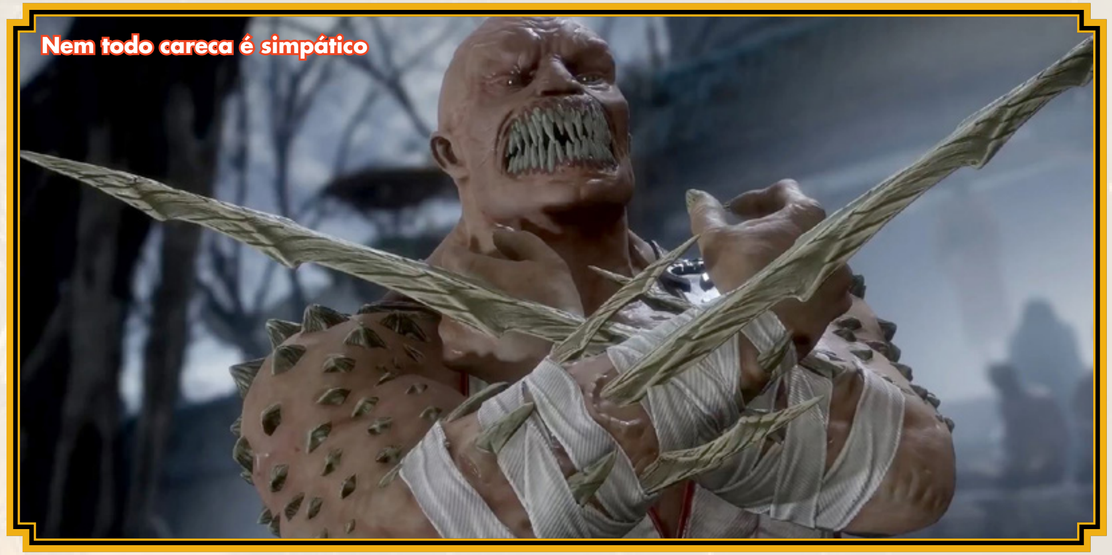
## Kombatentes

Depois de onze jogos e duas linhas do tempo, Mortal Kombat tem uma quantidade enorme de personagens, inclusive contando com várias versões diferentes de cada um. Escolhemos alguns personagens-chave da série para facilitar seu uso na sua mesa de jogo.

Porém, diferente de muitos jogos de luta, os personagens não são centrais para um RPG de *Mortal Kombat*. A partir da mitologia e organizações do jogo você pode criar seus próprios lutadores, abrindo caminho para que os personagens dos jogadores participem dos campeonatos e das invasões de reinos.






Nem todo careca é simpático

## Baraka

General do povo tarkatano, Baraka participou de várias incursões contra o Reino da Terra. Porém, apesar de tantos combates contra membros da nossa dimensão, ele não guarda nenhum rancor contra Terra ou seus habitantes. Para Baraka, lutar é apenas uma atividade que ele faz para servir seu mestre.

O general é mais musculoso que o tarkatano típico, além de possuir mais espinhos saindo de seu corpo que outros de seu povo. Ele também possui uma capacidade de regeneração muito mais intensa. Baraka é um homem de poucas palavras. Seus atos cruéis costumam falar mais alto que sua voz.

### 3D&T 23N

**Kit:** Bárbaro (Força bruta)

F3, H4, R3, A3, PdF3; 15 PVs, 15 PMs.

**Vantagens:** Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Energia Extra II, Patrono (Shao Kahn), Sobrevivência, Técnica de Luta (Duas Lâminas, Estocada).

**Desvantagens:** Inculto.

### Império de Jade

**Tarkatano Monge 2/Bushi 6, Médio**

**Iniciativa** +16

**Sentidos:** Percepção +14, faro, visão na penumbra.

**Classe de Armadura:** 25 (+4 nível, +5 Des, +3 Sab, +3 Con).

**Pontos de Vida:** 86.

**Pontos de Magia:** 20.

**Resistências:** Fort +11, Ref +11, Von +9.

**Deslocamento:** 9m.

**Ataques Corpo-a-Corpo:** garras +14 (1d8+5, 19-20) ou ataque desarmado +13 (1d6+5).

**Ataques à Distância:** garra arremessada +14 (1d8+5).

**Habilidades:** For 20, Des 20, Con 16, Int 8, Sab 16, Car 8, Hon 8.

**Perícias:** Atletismo +16, Intimidação +10, Iniciativa +16, Percepção +14.

**Talentos:** Usar Armas (simples), Usar Armas Exóticas (leque, sansetsukon, shuriken), Fortitude Maior, Reflexos

Rápidos, Vontade de Ferro, Ataque Desarmado Aprimorado, Casca Grossa, Arremessar Garra, Duro de Matar, Foco em Arma (garra).

**Habilidades Especiais:** Resolução (RD 2, 5 PV), sucateiro, bateu levou, movimento rápido, alvo irresistível -2, esquiva sobrenatural, fortificação 25%, dano desarmado (1d6), rajada de golpes, sexto sentido.

**Equipamento:** trajes tradicionais tarkatanos.

## Cassie Cage

Filha de dois dos maiores guerreiros da Terra, Johnny Cage e Sonya Blade, Cassie Cage está aprendendo a dominar os poderes que herdou do pai. Inicialmente uma criança mimada, se juntou às forças armadas na intenção de proteger a Terra após ser raptada pela organização Dragão Negro.

Assim como seu pai, Cassie é bem humorada e costuma quebrar a tensão com suas piadas. A militar também valoriza a vida muito mais que a maior parte dos outros combatentes, tentando matar seus oponentes de formas pouco cruéis. Em combate, além de suas técnicas militares de combate e dos poderes misteriosos herdados do pai, Cassie conta com um drone de combate versátil, BLB-118.

### 3D&T 18N

**Kit:** Lutador Exótico (Liberar o Poder)

F2, H3, R2, A2, PdF2; 10 PVs, 10 PMs.

**Vantagens:** Ataque Treva, Aliado (BLB-118; F0, H2, R2, A3, PdF3, Toque de Energia, Voo), Energia Extra I, Patrono (Exército), Rapidez da Força Treva, Técnica de Luta (Uppercut, Velocidade do Cervo), Poder Oculto.

**Desvantagens:** Código de Honra dos Heróis.

### Império de Jade

**Humana Kensei 6, Médio**

**Iniciativa** +12

**Sentidos:** Percepção +11.

"Eu vou equalizar a sua cara"





**Classe de Armadura:** 18 (+3 nível, +3 Des, +2 armadura).

**Pontos de Vida:** 57.

**Pontos de Magia:** 20.

**Resistências:** Fort +5, Ref +8, Von +5.

**Deslocamento:** 9m.

**Ataques Corpo-a-Corpo:** desarmado +10, dano 1d8+3.

**Ataques à Distância:** pistola de tambor +10 ou 2 pistolas de tambor +8/+8 (2d6+1d4, 19-20/x3).

**Habilidades:** For 16, Des 17, Con 14, Int 14, Sab 14, Car 14, Hon 10.

**Perícias:** Acrobacia +11, Conhecimento (engenharia) +11, Furtividade +11, Iniciativa +12, Percepção +11, Sobrevivência +11.

**Talentos:** Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas (simples e marciais), Foco em Arma (pistola de tambor), Foco em Arma (ataque desarmado), Reflexos Rápidos, Usar Arma Exótica (pistola de tambor), Ataque Desarmado Aprimorado, Conhecimento de Jutsus, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Tiro Certeiro, Tiro Rápido, Tiro Múltiplo, Liderança (BLB-118; Atirador).

**Jutsus:** *arma da tempestade, arma incendiária.*

**Habilidades Especiais:** Arma eleita, dano desarmado (1d8), versado em arma +2, golpe extra, meditação.

**Equipamento:** colete (armadura de couro), duas pistolas de tambor (*Manual do Malandro*).

## Goro

O príncipe shokan Goro trouxe glória a seu povo, por 500 anos campeão de nove torneios Mortal Kombat. Através de seus feitos, a Exoterra conquistou territórios e impediu rebeliões.

Após ser derrotado por Liu Kang e ver Shao Kahn perder seu trono, Goro liderou seu povo para protegê-lo diante das mudanças de poder na Exoterra. Acredita-se que ele morreu nas batalhas subsequentes, mas considerando o poder e a resistência do campeão shokan isso é improvável.

### 3D&T 22N

**Kit:** Titânico (Esmagar, Força Extraordinária)

F5, H3, R4, A4, PdF3; 20 PVs, 20 PMs.

**Vantagens:** Ataque Especial (PdF), Shokan, Técnica de Luta (Agarrão, Ataque Violento).

**Desvantagens:** Má Fama.

### Império de Jade

**Shokan Bushi 10, Médio**

**Iniciativa** +6

**Sentidos:** Percepção +6, visão no escudo.

**Classe de Armadura:** 24 (+5 nível, +2 Des, +7 Casca Grossa).

**Pontos de Vida:** 188.

**Pontos de Magia:** 22.

**Resistências:** Fort +14, Ref +7, Von +6.

**Deslocamento:** 9m.

**Ataques Corpo-a-Corpo:** +17 desarmado (1d4+7).

**Habilidades:** For 24, Des 14, Con 24, Int 10, Sab 12, Car 8, Hon 6.

**Perícias:** Atletismo +20, Intimidação +20.

**Talentos:** Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Fortitude Maior, Casca Grossa, Duro de Matar, Vitalidade, Ataque Desarmado Aprimorado.

**Habilidades Especiais:** Quatro braços, ameaçador, resolução (RD 5, 15 PV), sucateiro, bateu levou, movimento rápido, alvo irresistível (-2), esquiva sobrenatural aprimorada, fortificação (25%), nem morto.

**Jutsu:** *leque de chamas.*

**Equipamento:** uma sunguinha ou tanga.

## Johnny Cage

Jonathan "Johnny Cage" Carlton é um ator de filmes de ação e artista marcial que participou de seu primeiro Mortal Kombat para promover sua carreira, provando que suas habilidades eram reais. Ao se envolver com as batalhas em outras dimensões, porém, Cage se estabe-

leceu como um verdadeiro guerreiro e herói. Johnny se envolveu com Sonya Blade, com quem teve uma filha, embora o casal tenha se separado depois. A família acabou reunida lutando pelo destino do mundo.

Recentemente Cage descobriu ser descendente de um culto mediterrâneo de guerreiros divinos. Essa é a origem de seus poderes sobrenaturais, uma misteriosa energia verde que ele compartilha com a filha e ainda está tentando dominar.

### 3D&T 26N

**Kit:** Astro da Competição (Velocidade dos Astros)

**F3, H3, R4, A3, PdF3; 20 PVs, 30 PMs.**

**Vantagens:** Ataque Especial (Força, Aproximação), Ataque Treva, Boa Fama, Energia Extra I, Manipulação, Pontos de Magia Extras, Sobrevida da Força Treva, Técnica de Luta (Ataque Debilitante, Chute Direto, Força Oculta, Rasteira).

**Desvantagens:** Código de Honra dos Heróis.

### Império de Jade

**Humano Monge 9, Médio**

**Iniciativa** +16

**Sentidos:** Percepção +14.

**Classe de Armadura:** 26 (+4 nível, +4 Des, +2 Sab, +1 sexto sentido, +1 Esquiva, +4 Casca Grossa).

**Pontos de Vida:** 84.

**Pontos de Magia:** 29.

**Resistências:** Fort +10, Ref +10, Von +8.

**Deslocamento:** 18m.

**Ataques Corpo-a-Corpo:** +13 desarmado (1d10+4).

**Habilidades:** For 18, Des 18, Con 18, Int 10, Sab 14, Car 20, Hon 14.

**Perícias:** Acrobacia +26, Atletismo +26, Atuação +17, Diplomacia +17, Iniciativa +16, Percepção +14.

**Talentos:** Usar Armas (simples), Usar Armas Exóticas (leque, sansetsukon, shuriken), Fortitude Maior, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso, Esquiva, Casca Grossa, Surto Heroico, Golpe Especial (*sagrado*).

**Habilidades Especiais:** Dano desarmado (1d10), rajada de golpes, sexto sentido +1, evasão, movimento rápido +9m, ataque chi (RD 5), movimento ágil +10, meditação (2 horas), integridade corporal, evasão aprimorada.

**Equipamento:** roupas de academia, caneta para autógrafos.

## Kano

Líder do cartel internacional Dragão Negro, o australiano Kano é um dos criminosos mais perigosos e procurados do mundo. Incrivelmente egoísta e oportunista, Kano é uma versão em carne e osso de tudo que o Dragão Negro representa. No passado, o matou um parceiro de Sonya Blade, conquistando sua inimizade eterna. Quando entrou em contato com a Exoterra, Kano se aproximou de Shang Tsung e Shao Kahn, chegando ao ponto de ser um dos generais do exército invasor.

As características mais marcantes de Kano são seu senso de humor e sua vulgaridade. Já fez piadas mesmo em situações de perigo mortal e não hesita em cuspir, beber e até urinar em público. Um ferimento causado por Jax fez com que Kano precisasse de uma placa metálica no rosto. Esse implante inclui um olho artificial capaz de disparar feixes de energia, mais uma ferramenta em seu vasto arsenal de truques sujos.

### 3D&T 17N

**Kit:** Rei do Crime (Domínio das Artes Marciais, Presença Aterradora)

F2, H4, R3, A3, PdF2; 15 PVs, 15 PMs.

**Vantagens:** Ataque Especial (Aproximação, Força), Crime, Patrono (Dragão Negro), Técnica de Luta (Ataque Debilitante, Ataque Oportuno).

**Desvantagens:** Má Fama, Procurado.

### Império de Jade

**Humano Yakuza 7/Monge 1, Médio**

**Iniciativa** +16

**Sentidos:** Percepção +15, visão no escuro.

**Classe de Armadura:** 21 (+4 nível, +5 Des, +2 Sab).

**Pontos de Vida:** 63.

**Pontos de Magia:** 17.

**Resistências:** Fort +7, Ref +11, Von +6.

**Deslocamento:** 9m.

**Ataques Corpo-a-Corpo:** desarmado +12 (1d6+5) ou *adaga +2* +14 (1d4+7).

**Ataques à Distância:** adaga obra-prima arremessada +13 (1d4+5) ou granada +12 (2d6) ou raio óptico +12 (3d6).

**Habilidades:** For 14, Des 20, Con 16, Int 13, Sab 14, Car 13, Hon 3.

**Perícias:** Acrobacia +16, Atletismo +13, Diplomacia +12, Enganação +12, Furtividade +16, Iniciativa +16, Intimidação +13, Intuição +13, Ladinagem +16, Obter Informação +12, Percepção +15.

**Talentos:** Usar Armaduras (leves), Usar Armas (simples), Reflexos Rápidos, Acuidade com Arma, Usar Armas Exóticas (armas de fogo), Ataque Desarmado Aprimorado, Especialização em Combate, Ataque Preciso, Ataque Furtivo Aprimorado (*Manual do Malandro*).

**Habilidades Especiais:** Ataque furtivo (3d8), hierarquia do kumi, rede de informantes, recursos escusos, evasão, extorsão (abalar, apavorar), esquiva sobrenatural, capangas, vingança, dano desarmado (1d6), rajada de golpes, sexto sentido.

**Equipamento:** *adaga +2*, coleção de adagas obra-prima, olho cibernético (Percepção +2, visão no escuro, raio óptico (custa 1 PM, dano 3d6 (fogo), alcance 9m), granadas.

## Liu Kang

Descendente do lendário Kung Lao, Liu Kang foi treinado pela Sociedade da Lótus Branca para se tornar o defensor supremo do reino da Terra, uma missão divina que preencheu sua vida com propósito e honra. O monge passou por vários combates letais e até se aproximou da princesa Kitana, de Edenia, vislumbrando um futuro mais feliz.

Talvez em alguma linha do tempo Liu Kang tenha tido paz. Nas que conhecemos, porém, o lutador enfrenta enormes desafios para proteger a Terra ao mesmo tempo que assume responsabilidades cada vez maiores.

Será que ao final de Mortal Kombat XI Kang estará numa posição ainda mais importante?

### 3D&T 28N

**Kit:** Campeão do Dojo (Ataque Mortal, Marca Registrada)

F3, H5, R5, A3, PdF3; 15 PVs, 15 PMs.

**Vantagens:** Ataque Especial (Aproximação, Força), Ataque Múltiplo, Boa Fama, Energia Extra 2, Técnica de Luta (Chute Baixo, Chute Direto, Combo, Rasteira, Uppercut, Voadora), Tiro Múltiplo.

**Desvantagens:** Código de Honra dos Heróis, Devoção (proteger a Terra).

### Império de Jade

**Humano Monge 10, Médio**

**Iniciativa** +19

**Sentidos:** Percepção +18.

**Classe de Armadura:** 28 (+5 nível, +5 Sab, +6 Des, +2 sexto sentido).

**Pontos de Vida:** 102.

**Pontos de Magia:** 32.

**Resistências:** Fort +12, Ref +13, Von +12.

**Deslocamento:** 18m.

**Ataques Corpo-a-Corpo:** +16 desarmado (1d10+5, 18-20).

**Habilidades:** For 20, Des 22, Con 20, Int 10, Sab 20, Car 10, Hon 18.

**Perícias:** Acrobacia +29, Atletismo +28, Cura +18, Diplomacia +13, Iniciativa +19, Percepção +18.

**Talentos:** Usar Armas (simples), Usar Armas Exóticas (leque, sansetsukon, shuriken), Fortitude Maior, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro, Ataque Desarmado Aprimorado, Foco em Arma (ataque desarmado), Acerto Crítico Aprimorado (ataque desarmado), Ataque Atordoante, Ataque Duplo.

**Habilidades Especiais:** Dano desarmado (1d10), rajada de golpes, sexto sentido +2, evasão, movimento rápido +9m, ataque chi (RD 10), movimento ágil +10, meditação (2 horas), integridade corporal, evasão aprimorada.

**Equipamento:** roupas de treinamento.

## Quan Chi

Embora os guerreiros da Terra tenham Shang Tsung e Shao Kahn como seus primeiros oponentes no Mortal Kombat, a verdade é que todas as peças no tabuleiro estavam sendo manipuladas por Quan Chi. Esse feiticeiro demoníaco vindo do Submundo costuma ressuscitar guerreiros caídos para usar em seus planos em busca de poder.

Um servo de Shinnok, o Deus Ancestral perdido, esse necromante demoníaco manipula os eventos para conseguir libertar seu mestre e assim adquirir poder supremo. Quase todos os lutadores dos torneios Mortal Kombat relacionados à Terra tiveram suas vidas influenciadas por Quan Chi de alguma forma.

### 3D&T 32N

**Kits:** Bruxo (Pacto, Rajada Mística), Necromante (completo)

F2, H3, R4, A3, PdF3; 20 PVs, 100 PMs.

**Vantagens:** Aptidão Mágica, Arcano, Magia Extrema, Medicina, Patrono (Shinnok), Pontos de Magia Extras x4.

**Desvantagens:** Dependência, Má Fama, Ponto Fraco (arrogante).

**Magias:** Quan Chi conhece todas magias para as quais atende os requisitos do *Manual 3D&T Alpha*. Caso deseje, o mestre pode ainda adicionar até 10 magias do *Manual da Magia* ao arsenal do necromante.

### Império de Jade

**Sulfure Wu Jen 15, Médio**

**Iniciativa** +10

**Sentidos:** Percepção +23, visão no escuro.

**Classe de Armadura:** 28 (+5 nível, +5 Sab, +6 Des, +2 sexto sentido).

**Pontos de Vida:** 112.

**Pontos de Magia:** 117.

**Resistências:** Fort +12, Ref +10, Von +19.

**Deslocamento:** 9m.

**Ataques Corpo-a-Corpo:** +10 desarmado (1d4+3).

**Ataques à Distância:** +10 raio elemental (1d10).

**Habilidades:** For 16, Des 16, Con 20, Int 30, Sab 20, Car 20, Hon 1.

**Perícias:** Conhecimento (arcano) +28, Conhecimento (guerra) +28, Conhecimento (história) +28, Conhecimento (natureza) +28, Conhecimento (nobreza) +28, Conhecimento (religião) +28, Enganação +25, Furtividade +12, Identificar Magia +28, Intimidação +23, Intuição +23, Percepção +23, Sobrevivência +23.

**Talentos:** Usar Armas (simples), Vontade de Ferro, Abrir Chacra (torso), Abrir Chacra (espírito), Abrir Chacra (emoções), Chacra Mediano (espírito), Chacra Mediano (torso), Acelerar Jutsu, Ataque Desarmado Aprimorado, Vitalidade.

**Jutsus:** Básicos: *criar elemento, ferida da terra, leque de chamas, mandala-escudo, mestre verdadeiro, percepção elevada, espírito*; Médios: *cântico dos mortos, drenar forças*; Avançados: *barreira de terra, maldição da transformação, tentáculos sombrios da dor, voo de hinotori*; Sublimes: *barreira de foices de Leen, bombardeio celestial, dominar gravidade, fortaleza oculta*; *Lendários: incêndio infinito, transformação perfeita.*

**Magias:** *escuridão.*

**Habilidades Especiais:** Herança abissal (resistência 5 a fogo, frio e eletricidade), semi-espírito, aprendiz da mente, percepção elemental, raio elemental (1d10, 30m), conhecimento de jutsus, segredos da anulação.

**Equipamento:** roupas de treinamento.

## Scorpion

A vida do ninja Hanzo Hasashi não foi fácil, mesmo para os padrões de *Mortal Kombat*. Treinado no clã Shirai Ryu, recebeu o apelido de Scorpion devido a sua imensa habilidade. Todo esse potencial não ajudou quando Sub-Zero matou sua família, seu clã e o próprio Hanzo. Ressuscitado pelo feiticeiro Quan Chi, ele participou de um torneio Mortal Kombat com o principal objetivo de eliminar Sub-Zero.

Depois de realizar sua vingança, foi usado como fantoche por Quan Chi durante sua invasão da Terra. Quando descobriu que o feiticeiro era o verdadeiro responsável pela morte de sua família e clã, porém, Scorpion deu tudo de si para acabar com Quan Chi de uma

vez por todas. Conseguindo até mesmo sua humanidade de volta, Scorpion tenta se redimir de erros do passado ajudando aqueles que não podem ser vingar, com sua nova geração do clã Shirai Ryu.

### 3D&T 26N

**Kit:** Ninja Moderno (Ninjutsu)

F3, H4, R4, A3, PdF3; 20 PVs, 20 PMs.

**Vantagens:** Ataque Especial (Paralisante, PdF), Crime, Invisibilidade, Patrono (Shirai Ryu), Técnica de Luta (Cambalhota do Macaco, Feitos Atléticos), Teleporte, Toque de Energia (fogo).

**Desvantagens:** Código de Honra Ninja, Má Fama.

### Império de Jade

**Humano Ninja 10, Médio**

**Iniciativa** +16

**Sentidos:** Percepção +15.

**Classe de Armadura:** 22 (+5 nível, +2 Int, +3 Des, +2 esquiva engenhosa).

**Pontos de Vida:** 89.

**Pontos de Magia:** 34.

**Resistências:** Fort +9, Ref +17, Von +9.

**Deslocamento:** 15m.

**Ataques Corpo-a-Corpo:** +10 desarmado (1d8+3/x3).

**Ataques à Distância:** +10 kunai (1d4+3/19-20 x3).

**Habilidades:** For 16, Des 16, Con 20, Int 14, Sab 14, Car 12, Hon 6.

**Perícias:** Acrobacia +26, Atletismo +16, Enganação +14, Furtividade +26, Iniciativa +16, Intimidação +14, Intuição +15, Ladinagem +16, Percepção +15, Sobrevivência +15.

**Talentos:** Usar Armas (simples), Usar Armas Exóticas (corrente, granada, jitte, kusari-gama), Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro, Ataque Desarmado Aprimorado, Abrir Chakra (mente), Conhecimento de Jutsus, Chakra Mediano (mente).

**Jutsus:** *arma incendiária, leque de chamas, explosão de fogo, invisibilidade ninja.*

**Habilidades Especiais:** Esquiva engenhosa +2, hierarquia do clã, passo do ninja (+10, 6m), ataque desarmado (1d8), sentir armadilhas +2, truques ninjas, esquiva sobrenatural aprimorada, destemido, golpe ninja, letalidade.

**Equipamento:** trajes ninja, kunai, corda.

## Sonya Blade

Desde criança Sonya tinha apreço pelos fuzileiros navais, especialmente na figura do próprio pai. Quando ele desapareceu durante uma operação especial, a menina jurou honrar sua memória. Sonya se alistou e teve uma carreira muito bem-sucedida; apesar de sua impulsividade causar problemas, suas habilidades sobressaiam mais do que o suficiente para compensar.

Ela se envolveu no Mortal Kombat enquanto procurava Kano, o assassino de seu antigo parceiro. Após salvar o reino da Terra, a fuzileira se envolveu com Johnny Cage. O casal teve uma filha, Cassie, mas acabou se separando.

Sonya não tem poderes especiais como Johnny e Cassie, mas usa tecnologia de ponta para não ficar para trás. Seu item mais icônico é o bracelete que lhe permite fazer disparos de energia.

### 3D&T 23N

**Kit:** Comando (completo)

F3, H4, R3, A3, PdF2; 15 PVs, 15 PMs.

**Vantagens:** Ataque Especial (Força), Investigação, Patrono (Forças Armadas), Sobrevivência, Técnica de Luta (Golpe de Judô, Uppercut).

**Desvantagens:** Código de Honra dos Heróis.

### Império de Jade

**Humana Bushi 3/Monge 6**

**Iniciativa** +16

**Sentidos:** Percepção +15.

**Classe de Armadura:** 21 (+4 nível, +2 Sab, +4 Des, +1 sexto sentido).

**Pontos de Vida:** 87.

**Pontos de Magia:** 26.

**Resistências:** Fort +9, Ref +7, Von +6.





**Deslocamento:** 18m.

**Ataques Corpo-a-Corpo:** +12 desarmado (1d8+3).

**Ataques à Distância:** +13 rajada do bracelete (2d6) ou +13 arma de fogo (dano pela arma).

**Habilidades:** For 16, Des 18, Con 16, Int 14, Sab 14, Car 12, Hon 10.

**Perícias:** Acrobacia +21, Atletismo +20, Furtividade +16, Iniciativa +16, Percepção +14, Sobrevivência +14.

**Talentos:** Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Fortitude Maior, Perícia Aprimorada (Percepção), Ataque Desarmado Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Ataque Atordoante.

**Habilidades Especiais:** Resolução (RD 2, 5 PV), sucateiro, bateu levou, movimento rápido +9m, dano desarmado (1d8), rajada de golpes, sexto sentido +1, evasão, movimento ágil, meditação (2 horas).

**Equipamento:** uniforme militar, armas de fogo, faca de combate, bracelete especial.

## Sub-Zero

Kuai Liang e seu irmão Bi-Huan descendem de um antigo povo criomante há muito banido de Edenia. Não se sabe como eles chegaram à Terra, mas ambos se tornaram assassinos do clã Lin Kuei. Essa organização mercenária busca a eficiência máxima, proibindo amizades entre seus membros e chegando ao ponto de transformá-los em máquinas para terem sucesso.

Assumindo o título de Sub-Zero de seu irmão mais velho, Kuai Liang é o atual líder dos Lin Kuei. É sábio e ponderado, buscando um caminho de honra para um clã que já foi tão manipulado por forças das trevas.

### 3D&T 28N

**Kit:** Ninja Moderno (Movimento Ninja)

F3, H4, R4, A3, PdF4; 20 PVs, 20 PMs.

**Vantagens:** Ataque Especial (Paralisante, PdF), Boa Fama, Crime, Invisibilidade, Patrono (Lin Kuei), Técnica de Luta (Chute Baixo, Chute Circular, Combo, Uppercut).

**Desvantagens:** Código de Honra Ninja.

### Império de Jade

**Humano Ninja 10, Médio**

**Iniciativa** +16

**Sentidos:** Percepção +15.

**Classe de Armadura:** 25 (+5 nível, +5 Int, +3 Des, +2 esquiva engenhosa).

**Pontos de Vida:** 79.

**Pontos de Magia:** 37.

**Resistências:** Fort +9, Ref +17, Von +9.

**Deslocamento:** 15m.

**Ataques Corpo-a-Corpo:** +10 desarmado (1d8+3/x3).

**Habilidades:** For 16, Des 16, Con 18, Int 20, Sab 14, Car 12, Hon 12.

**Perícias:** Acrobacia +26, Atletismo +16, Cura +15, Enganação +14, Furtividade +26, Identificar Magia +18, Iniciativa +16, Intimidação +14, Intuição +15, Ladinagem +16, Obter Informação +14, Percepção +15, Sobrevivência +15.

**Talentos:** Usar Armas (simples), Usar Armas Exóticas (corrente, granada, jitte, kusari-gama), Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro, Ataque Desarmado Aprimorado, Abrir Chakra (mente), Conhecimento de Jutsus, Chakra Mediano (mente).

**Jutsus:** *arma gélida, camada de gelo, onda de frio, invisibilidade ninja.*

**Habilidades Especiais:** Esquiva engenhosa +2, hierarquia do clã, passo do ninja (+10, 6m), ataque desarmado (1d8), sentir armadilhas +2, truques ninjas, esquiva sobrenatural aprimorada, destemido, golpe ninja, letalidade.

**Equipamento:** trajes cerimoniais Lin Kuei.

*ÁLVARO "JAMIL" FREITAS*

*ainda sabe de cor um monte de Fatality*

*THIAGO ROSA*

*sempre penou para aplicar Fatalities*

TOOLBOX

# PELOS DEUSES!

## CRIANDO DEUSES E RELIGIÕES EM QUE SEUS LEITORES (OU JOGADORES) POSSAM REALMENTE ACREDITAR

**A ficção fantástica, tanto em literatura quanto em RPG, tem alguns elementos bem característicos. Heróis e vilões, magia, monstros, batalhas... E deuses.**

Uma das maneiras mais diretas de apresentar um mundo novo ao público é através da religião, dos deuses e de milagres. Deuses dizem muito sobre um cenário: o que é importante para as pessoas que o habitam? Quão previsível é seu cotidiano? Qual é sua relação com a morte, o destino e outros mistérios existenciais? Se deuses existem inegavelmente, qual é sua participação no mundo? O que os diferencia de pessoas extremanente poderosas? Se há qualquer dúvida sobre a existência de deuses, por que as pessoas acreditam neles? E por que *nesses* deuses específicos?

Preparem-se para subir o Monte Olimpo e invocar o Grande Cthulhu, leitores. Hoje vamos examinar como criar e usar deuses em narrativas.

## Graças aos deuses!

Em primeiro lugar, vamos deixar claro que aqui vamos falar sobre deuses em histórias ficcionais. Vamos pegar emprestados alguns termos e conceitos de estudos reais sobre mitologias, mas sem nenhuma pretensão de explicar como ou por que as religiões se formam no mundo real, apenas como podem influenciar uma narrativa. Também não haverá qualquer tentativa de estar correto quanto ao uso no mundo real desses termos. Seria mesmo um milagre resumir todo um campo do conhecimento em uma coluna de poucas páginas...

Com isso em mente, vamos começar com algumas perguntas bem simples e descompromissadas: o que é um deus, por que ele é cultuado e quem o cultua? Responder tudo isso certamente não é o trabalho de uma vida toda!

Para nossos propósitos ficcionais, um deus é um aspecto importante de uma sociedade, que precisa ser adorado, apaziguado ou convencido para que a sociedade continue próspera ou funcional. Assim, naturalmente quem o cultua são os membros dessa sociedade. Se pensarmos primeiro no deus e depois na sociedade, podemos entender que a divindade espalha o aspecto de seu portfólio, abençoando ou amaldiçoando a tal sociedade com sua influência.

Se pensarmos primeiro na sociedade e depois no deus, podemos supor que algum conceito muito abstrato ou fundamental foi personificado para que a população o compreendesse melhor ou tentasse ter algum controle sobre ele. Muito vago? Vamos a alguns exemplos.

Em *Tormenta*, Valkaria é a Deusa da Ambição, dos Aventureiros e da Humanidade. Os humanos foram criados por ela. Aí está um ótimo motivo para cultuá-la: gratidão. Imaginando que cada humano em Arton tenha certeza da existência de Valkaria, faz sentido que sejam devotos de quem proporcionou sua própria existência e a existência de praticamente todas as pessoas que eles conhecem e amam. É mais ou menos como o amor de um filho por uma mãe ou pai. Mas não acaba aí — Valkaria tem em seu portfólio a ambição. Ela criou os humanos "para superar os deuses", dotou-os de espírito aventureiro e insatisfação eterna. Assim, abençoa os reinos humanos com essa ambição. Além de gratidão por existirem, os humanos podem cultuar Valkaria para que ela continue lhes concedendo as características que fizeram com que sua cultura dominasse o mundo conhecido. Em um mundo de problemas como Arton, pode ser questão de sobrevivência! Os humanos precisam se adaptar, perseverar e evoluir para que não sejam extintos ou escravizados. Faz sentido que rezem a Valkaria até por interesse próprio.

Por outro lado, Keenn, o Deus da Guerra, não é criador de nenhuma raça, até onde se sabe. Ninguém deve sua existência a Keenn — pelo contrário, muitos devem a ele sua morte! A menos que Keenn surja na sua frente, é bem difícil encontrar provas concretas de sua existência, muito menos motivos para cultuá-lo... Quer dizer, isso é o que parece.

Em um mundo de problemas, a violência é uma constante. Mesmo o aldeão mais pacato encontrará gnolls bandoleiros, monstros ou pelo menos vizinhos briguentos de vez em quando. A maior parte dos artonianos já teve de lidar com a guerra e suas consequências, em geral sem nenhum poder de decisão sobre isso e sem motivo aparente. Por que existe tanto conflito? Por que não posso simplesmente viver tranquilo com minha família? Por que minha irmã morreu num reino distante numa batalha contra um nobre de quem nunca ouvi falar? Todas essas perguntas podem ter uma resposta mais fácil (ou ao menos compreensível) se a guerra for entendida como algo concreto e dotado de vontade própria. O que é guerra? Em vez de falar em forças históricas, questões econômicas e ideologias conflitantes, podemos responder que a guerra é aquele sujeito ali. Reclame com ele. Claro, isso não quer dizer que dentro da cosmologia artoniana Keenn tenha sido criado desta forma, apenas que ao criar um novo deus você pode aplicar este raciocínio.

Os gregos antigos fizeram isso — estudiosos de mitologias ou de cultura clássica, preparem-se para enormes simplificações e erros crassos, mas isso vai ser útil para entender deuses em narrativas. Por exemplo, "Eros" era tanto

o amor quanto o deus do amor. Para definir o que é esse sentimento tão complexo, bem mais fácil dizer que ele é uma pessoa, certo? Até onde sei, havia até especulação sobre a existência de dois "Eros", um mais elevado que o outro, representando sentimentos considerados mais nobres pela sociedade grega da época.

Você pode usar a ideia de personificação de forma mais abstrata ou mais concreta para passar a ideia de uma sociedade mais avançada ou mais primitiva. Em sociedades consideradas avançadas, conceitos como amor, justiça, paz, guerra, traição e outros serão personificados como deuses. Já em sociedades ditas primitivas, rios, montanhas, animais, o sol, etc. serão antropomorfizados e considerados divinos e dotados de vontade própria. Pense na complexidade das principais religiões de nosso mundo. Agora pense na simplicidade das religiões fictícias em que sacerdotes jogam sacrifícios num vulcão para apaziguá-lo. Qual sociedade parece mais culturalmente diversa e avançada? De novo, isso não quer dizer que haja algo inferior em sociedades com esse tipo de religião, apenas que em histórias ficcionais elas se traduzem como mais simplistas e primitivas. Também vale lembrar que mitologias do mundo real retratadas como simplistas pela cultura pop costumam mostrar maior profundidade uma vez que sejam estudadas...

## Kali Ma! Kali Ma!

Uma vez que esteja decidido o que é o deus e por que ele é cultuado, resta talvez a pergunta mais importante: como ele é cultuado?

Nossa tendência é sempre aproximar o culto a qualquer deus de nossa experiência numa cultura judaico-cristã. Voltando às simplificações, nossa cultura vê suas divindades como muito distantes, responsáveis por todos ou quase todos os aspectos da vida. Em geral, precisamos de um intermediário para algumas de nossas interações com as divindades (um sacerdote ou pessoa santa de algum tipo) e a religião funciona como algo comunitário, um fator de união. Em particular, temos a tendência de achar que todo culto religioso tem a forma de um sacerdote falando sobre os valores da divindade para uma plateia, então realizando algum tipo de ritual. Não só isso *não* é onipresente em nossa sociedade como não foi a norma talvez na maior parte das sociedades do passado. Então vamos explorar algumas maneiras de inserir religiosidade e culto em nossas histórias.

Vamos responder duas perguntas para nos orientar. Primeira pergunta: a divindade é algo a ser adorado, cultuado e amado ou é alguém com quem você negocia, que precisa ser convencido e apaziguado? Segunda pergunta: o momento de conexão com a divindade é coletivo ou particular? Dessa segunda pergunta, vamos também perguntar se existe algum intermediário para a conexão divina (um sacredote, xamã, oráculo, etc.) e se existe um lugar específico para isso.

A maneira como uma sociedade se relaciona com seus deuses diz bastante sobre ela. Para nós, soa natural que um deus proteja seus fiéis e esteja acima de picuinhas ou pequenas vinganças. Contudo, em Roma antiga a relação com os deuses era muito mais uma negociação do que verdadeira devoção. Se você partia em uma viagem marítima, não amava Netuno, mas procurava saber o que precisava fazer para que o deus não o prejudicasse. Os deuses eram mais parecidos com repartições burocráticas místicas do que com padroeiros benevolentes.

Os mesmos deuses (ou análogos parecidos) existiam na Grécia antiga. Os gregos viam seus deuses quase como humanos em seus desejos e conflitos. Se em Roma as divindades eram como burocratas e os sacerdotes eram como advogados, na Grécia os deuses mais pareciam adolescentes enlouquecidos, entregando-se a seus instintos e tendo reações desmedidas a todo instante. Algo interessante: em *Tormenta* a deusa Valkaria criou os humanos para superar os deuses, mas na Grécia antiga a noção de estar acima dos deuses era uma falha moral terrível, o mais próximo que podemos considerar de um pecado.

Quanto mais você explicar os deuses de seu mundo, mais difícil será criar a arbitrariedade e instabilidade dos deuses greco-romanos sem gerar ódio no público. Em geral, aceitamos que entidades divinas cobrem comportamentos arbitrários ou imponham regras absolutas quando não as conhecemos direito, quando não temos acesso a seus pensamentos. Por exemplo, imagine que no próximo livro de *Tormenta* seja dito que o Nada e o Vazio (entidades distantes e misteriosas, acima dos próprios deuses) punem com um azar terrível todos os mortais que tocam tambores depois da meia-noite. Pode soar esquisito, mas provavelmente o público iria especular sobre as razões disso. As pessoas iriam tecer teorias sobre alguma maldição que pode ser conjurada sobre Arton com as batidas dos tambores, sobre tambores que podem matar a própria Deusa das Trevas ou sobre como o Nada e o Vazio estariam na verdade protegendo os mortais de algo ainda pior.

Agora digamos que, em vez de o Nada e o Vazio, seja Khalmyr, o Deus da Justiça, que imponha essa punição. Provavelmente todos considerariam Khalmyr um tirano e diriam que ele deve perder o status de Deus Maior. Nós conhecemos Khalmyr, então achamos que ele é mais uma pessoa poderosa do que um deus incompreensível. Deveria ser possível fazê-lo entender que nem sempre o pecador é digno de punição. Por outro lado, se fosse Nimb, o Deus do Caos, a tomar essa atitude, todos achariam engraçado! Não só porque se espera isso de Nimb, mas porque ele é incompreensível por natureza.

A noção de um deus que não só é justo mas também compreensivo e atencioso é muito importante para nossa sociedade, mas não necessária para qualquer religião fictícia, muito menos num mundo pseudo medieval. Para criar maior realismo ou verossimilhança, você deve tornar os deuses menos dispostos a abrir exceções e a conhecer as circunstâncias individuais de cada mortal — a própria noção do indivíduo como algo importante não faz parte de um mundo pseudo medieval muito realista. Por outro lado, para conquistar a simpatia do público, os deuses devem julgar cada mortal individualmente, não vê-los como formigas sem indentidade. Khalmyr, que teoricamente impõe a mesma justiça a todos, é visto como um juiz implacável, mesmo sendo um deus que ativamente defende os mortais e até onde se sabe não criou nada ruim.

Tenebra, que está o tempo todo negociando com mortais, abrindo exceções, cobrando favores e propondo barganhas, é vista como interessante e livre, mesmo sendo padroeira de mortos-vivos, lobisomens e outras monstruosidades. A maior parte das pessoas preferiria ser julgado por alguém constante e que quer seu bem, mas na ficção preferimos a deusa arbitrária e imprevisível, que ativamente causa o mal! Em parte, isso se deve à natureza maleável de Tenebra.

A partir da personalidade e da postura do deus, você pode derivar sua relação com os fiéis. Um juiz distante, que vê todos como iguais, provavelmente será adorado, mas também exigirá muitos ritos e regras para ficar satisfeito. Um padroeiro muito próximo, que enxerga cada indivíduo, pode ser mais flexível, mas também pode receber mais barganhas do que amor e devoção verdadeiros.

## Solo sagrado

Vamos discutir nossa segunda pergunta e seus derivados. A conexão com o divino é coletiva ou particular? Existem figuras santas? Onde ocorre o culto?

Um dos aspectos mais importantes de religiões majoritárias, tanto no mundo real quanto na ficção, é a noção de comunidade. O deus personifica certos valores da sociedade e, assim, seu culto é uma maneira de reforçar esses valores. A comunidade se une em torno do deus e realiza a conexão com o divino ao mesmo tempo em que estreita laços de união entre si. Em *Tormenta,* Valkaria e Khalmyr são excelentes exemplos. Ambos são deuses cultuados em larga escala, que personificam valores que todos apreciam. É bom para os humanos serem ambiciosos e motivados, mas seria ruim se essa ambição tomasse a forma de uma competitividade cruel.

Assim, o culto a Valkaria é coletivo: a sociedade como um todo é ambiciosa, mas seus membros não se sabotam. O culto a Khalmyr tem motivos óbvios para ser coletivo: quase todos numa sociedade ordenada desejam que regras consideradas justas sejam cumpridas. Até mesmo tribos consideradas bárbaras podem desejar que haja justiça igual para todos. Da mesma forma, o culto coletivo a Keenn pode ser útil por sua ênfase em exércitos e o culto a Lena pode incentivar a fertilidade. Todos esses deuses se prestam para religiões dominantes numa população.

Mas e, por exemplo, Sszzaas? O Deus da Traição obviamente não é adequado a um grande culto comunitário. Como então seus devotos se portam?

Pode haver diversas razões para o culto a uma certa divindade ser particular, não coletivo. Talvez você crie uma deusa da fertilidade numa sociedade pseudo medieval padrão. O culto a ela pode envolver sexo. Não é algo vexatório: a maior parte das pessoas considera que ter filhos é algo positivo. Mas isso não significa que um devoto vá fazer sexo na frente dos vizinhos! Da mesma forma, atividades muito íntimas (por serem mal vistas, como a traição; por não dizerem respeito aos outros, como sonhos ou vida familiar; ou por razões moralistas, como sexo) costumam gerar deuses cultuados em particular. Digamos que, em seu mundo, exista um Deus dos Sonhos. Talvez seus devotos se reúnam em cultos à noite, mas será que isso faz sentido? Será que esse deus não parece mais com alguém que concede sabedoria e mistérios transcendentais a devotos que meditam sozinhos antes de dormir e encontram-no no mundo onírico?

Nem precisamos ir tão longe. Em nosso mundo existem vários santos e entidades considerados "casamenteiros". Quando as pessoas querem arranjar um par, costumam fazer pequenos rituais particulares de comunhão com a figura, não participam de um culto coletivo inteiro com esse propósito. É algo íntimo, uma parte da vida que não costumamos dividir com a comunidade. Em Roma antiga, existiam os *lares*,

deuses domésticos, que protegiam e aconselhavam cada família. O culto aos lares era um momento de união entre o núcleo familiar, não algo estatal.

Mas, independentemente de ser algo coletivo ou individual, o culto ao deus pode ou não ter um intermediário. A figura de um sacerdote ou pessoa santa é muito comum, mas não obrigatório. Talvez a relação com o deus seja tão íntima que cada um entra em comunhão com ele sozinho. Seguindo nosso exemplo do Deus dos Sonhos, faz sentido que cada devoto tenha sua maneira individual de cultuá-lo e nem consiga explicar a comunhão com o deus que atinge em sonhos. Também pode ser que os devotos do deus sejam uma espécie de sociedade à parte (secreta ou não) e que todos sejam igualmente responsáveis por ter contato com a divindade, sem um sacerdote específico.

Na verdade, no caso de uma religião de culto coletivo parte da ligação entre seus membros pode ser a troca de experiências e descobertas, com todos aprendendo ao mesmo tempo. Vou evitar dar exemplos do mundo real, mas todos podemos pensar em organizações místicas ou transcendentais sem hierarquia que estudam os mistérios de outros mundos ou ajudam-se mutuamente a superar problemas.

É claro que, em fantasia, a figura do sacerdote ou clérigo é muito útil — porque é extremamente comum. Mas podemos fugir do padrão para nos divertir um pouco.

O clérigo padrão é modelado sobre padres, monges e cruzados da Idade Média, que tinham deveres para com a comunidade, faziam um certo número de votos e recebiam respeito por sua posição. Eram, em suma, "religiosos profissionais". Você pode manter essa tradição: o importante é que o sacerdote seja alguém mantido parcialmente separado das pessoas mundanas pelos sacrifícios que faz para a igreja. Ele pode não casar, ou não comer carne, ou não usar roupas... As obrigações e restrições dos clérigos de *Tormenta* são ótimos guias.

Mas vamos além. Por que sacerdotes precisam ser "religiosos profissionais"? Em nosso mundo, existem *muitas* religiões em que os líderes espirituais têm outras profissões. A vocação religiosa é algo totalmente separado de sua vida mundana. Seu público está acostumado a ver o sacerdote do Deus da Bondade como um bispo que vive na catedral? E se ele for o comerciante da esquina? Durante o dia, ele vende produtos variados. À noite, paramenta-se e faz um culto ao Deus da Bondade. Não recebe nada em troca além da própria comunhão com o deus e o respeito de seu rebanho. Isso pode gerar uma inversão de papéis sociais muito interessante. Nobres são superiores ao sacerdote em quase tudo, mas obedecem a seus comandos quando o assunto é o mundo espiritual. Da mesma forma, a vida comum e o papel do sacerdote como líder religioso podem entrar em conflito. Da próxima vez que você criar um personagem clérigo, que tal dar-lhe uma profissão mundana? Em vez de ser "o clérigo de Marah" ele pode ser um mensageiro do Reinado. Ah, sim, ele tem uma outra vida espiritual, mas sua profissão é entregar mensagens confidenciais.

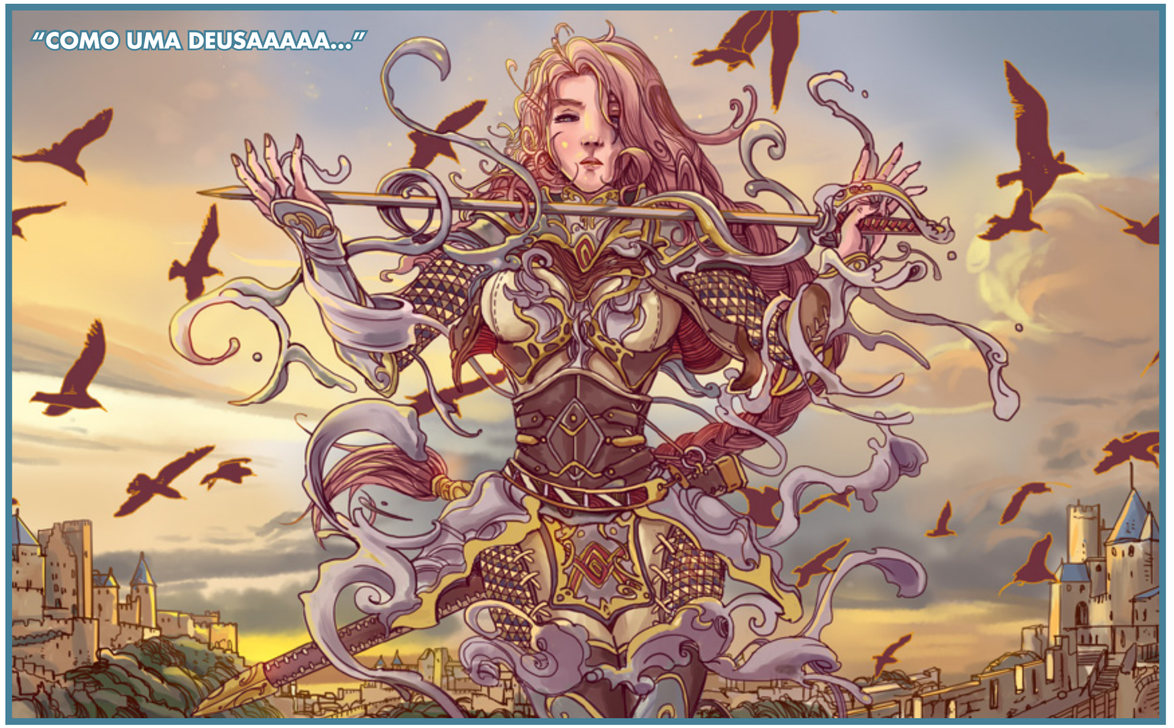
Mais uma vez voltando a Roma antiga, vamos destacar alguns sacerdotes. Havia figuras como as Vestais, mulheres que viviam só para o sacerdócio, mas também o Pontifex Maximus, uma espécie de sumo-sacerdote que era um cargo político! Havia religião estatal, e ritos e "magias" eram parte das funções do governo, tanto quanto a cobrança de impostos. O "sacerdote" do culto aos lares era o pai de cada família. Você pode adaptar isso facilmente para seu mundo: talvez, ao ter seu primeiro filho, toda mulher receba uma ligação com a Deusa da Fertilidade, passando a ser a sacerdotisa responsável de sua casa. Talvez o sacerdote do Deus da Bondade seja um cargo eleito, que traz ao vencedor da eleição certos poderes milagrosos. *Vox populi vox dei!*

Também podemos questionar o papel dos sacerdotes como figuras respeitadas ou reverenciadas. Eles podem ser odiados ou excluídos, mesmo que sejam importantes. Isso é especialmente adequado em sociedades tribais e/ou com deuses caprichosos ou perigosos. Um xamã muitas vezes é mantido longe da tribo ou aldeia — para não se "contaminar" com a vida mundana ou para não colocar os outros em perigo. Quando alguém precisa de conselhos espirituais, sai da aldeia (saindo assim do mundo comum) e entra no "mundo do sacerdote", ficando mais propenso a comungar com o divino. A orientação espiritual, ou mesmo a cura, bênção ou qualquer outra função do sacerdote, deixa de ser algo tão pacato quanto ir à missa no domingo e passa a ser uma verdadeira incursão por um território com outras regras.

Não é difícil imaginar xamãs de Megalokk ou Allihanna como essas figuras perigosas, mas vamos um pouco além. E se, na capital do Império de Tauron, houver uma sacerdotisa de Lena, a Deusa da Vida? Os arrogantes e belicosos minotauros não devem ver com bons olhos essa mulher santa, mas ela não é uma criminosa. Frente a doenças ou ferimentos muito graves, ou apenas em busca de ter filhos, alguns minotauros podem empreender essa pequena jornada "proibida" para o terreno da sacerdotisa. Isso os torna menos puros aos olhos da sociedade, mas é inegável que é uma comunhão válida com a divindade.








Vamos responder à pergunta sobre o local de culto ao mesmo tempo em que discutimos a forma do culto. Talvez o espaço de comunhão com o divino seja qualquer lugar onde o devoto esteja, ou talvez sua própria casa (ou um aposento na casa, como no culto aos lares em Roma). Mas mesmo se houver um espaço separado, não precisa ser uma igreja.

Pode ser uma gruta, clareira ou outro local remoto, especialmente no caso de um sacerdote "proscrito". Pode ser um espaço escondido, não acessível a pessoas que não sejam devotos, para não "profanar" o templo. Pode ser um espaço destinado a outra atividade, como um cemitério, palácio, escola ou campo de treinamento. Pode ser um espaço separado, mas não fixo: por exemplo, cada um dos devotos deve ceder sua casa para o culto a cada encontro, e a presença do sacerdote e dos ritos torna o local "sagrado". Por falar nisso, não existe nenhuma obrigação de que o sacerdote more no templo. Talvez ele só vá ao local sagrado na hora do culto, entrando num espaço e num momento de transcendência, sem macular o local com a vida mundana.

E como se dá o culto? Lembre-se de que entender o que o sacerdote fala e ter um "sermão" ligado ao cotidiano é algo recente. O culto pode ter essa forma, mas também pode ser apenas um rito em que o sacerdote nem mesmo interage com os fiéis. Pode ser um sacrifício ou mesmo algo sobrenatural, como a chegada de entidades ou espíritos no local do culto. Talvez a oração ou comunhão com o divino seja individual, mas só possa ser realizada em um templo. Assim, cada um faz sua parte, ao lado dos demais mas sem interferência. Os cultos não precisam ser regulares. Talvez o devoto só tenha contato com sacerdotes ou com o templo em ocasiões especiais como o início do inverno, um casamento ou um funeral. É possível que sacerdote e devoto mal tenham contato: por exemplo, o devoto vai até o templo, deposita um sacrifício, vai até o sacerdote e ouve uma profecia. Então vai embora. Isso não é menos organizado ou religioso do que uma grande missa com histórias sobre a divindade ou ensinamentos morais.

## Faça-se a Luz!

Para terminar, vamos inventar um deus do zero, usando os questionamentos que acabamos de fazer.

Nosso deus vai ser imaginado a partir de seus devotos. Digamos que eles sejam uma tribo nômade que vaga por uma região com estações bem definidas. No verão, eles passam por planícies, onde vivem em cabanas provisórias, caçando e colhendo. Passam o inverno em cavernas com fontes termais naturais, para se proteger do frio. Não há nada para caçar e colher lá, mas nossa tribo tem um belo estoque recolhido no resto do ano. Quando o estoque está acabando, também acaba o inverno e eles voltam às planícies para ver a primavera florescer.

Provavelmente a tribo cultuaria um deus ligado a viagens. Como passam meses de escuridão e racionamento em locais fechados, para depois voltar à liberdade e à fartura, faz sentido que seu deus seja ligado ao renascimento. O que, para um povo que vive a céu aberto, à mercê das estações, está sempre viajando e sempre renascendo? O sol, é claro. Assim como muitos povos, nossa tribo vai cultuar o sol. Mas eles não sabem o que é o sol. Poderiam imaginar que o sol é um buraco no céu, ou uma carruagem, ou um olho. Mas, ao longo das gerações, eles observaram que existe um animal que parece morrer no inverno e depois renascer na primavera: o urso. Eles mesmos vão para cavernas quentes no inverno e ficam sob o sol quente no verão. Para eles, o sol é um urso que morre e fica no subterrâneo todos os anos, para então renascer e dominar os céus mais uma vez.

Por sorte, todas as observações da tribo estão corretas. Existe mesmo um aspecto místico e ursino no sol deste mundo.

Não parece fazer sentido que este culto seja individual ou descentralizado. Afinal, o sol está ali para todos e é único no céu! Assim, a tribo tem sacerdotes que têm papel de liderança e aconselhamento. A principal atribuição dos sacerdotes é manter a tribo viva e unida.

Nossa tribo também observou que alguns ursos têm a preocupação de defender sua família: são as mães. Assim, apenas mulheres podem ser sacerdotisas da Deusa Sol. As sacerdotisas são treinadas nas artes da guerra e participam da vida em comunidade, mas não são as únicas lideranças. Existem líderes tribais que não nos interessam agora.

Para a religião da Deusa Sol, não existe um templo fixo, mas sim um horário fixo de adoração: o meio-dia. Isso não quer dizer que haja cultos todos os dias. Mas, ao meio-dia, as sacerdotisas têm de estar disponíveis para seus fiéis, para cumprir as funções místicas de bênção, batismo, funerais, etc. Quatro vezes por ano, no início de cada estação, há um grande culto com toda a tribo. O culto é uma batalha coletiva no início do verão, sexo entre vários casais e grupos no início da primavera e um grande banquete no início do outono — nada de histórias ou lições de moral aqui.

Mas definitivamente o culto mais importante ocorre no início do inverno. Quando a tribo entra nas cavernas termais, há um funeral coletivo para todas as sacerdotisas. Então todas elas se afastam da tribo e entram nas profundezas dos túneis subterrâneos. Pelo menos uma delas deve morrer nos labirintos — para encontrar a Deusa Sol no subterrâneo e dar seu corpo como sacrifício para que ela o devore e tenha forças para voltar na primavera. A maior bênção que a tribo pode ter em um determinado ano é quando, em sua peregrinação subterrânea, as sacerdotisas encontram um urso hibernando. Quando a sacerdtisa-sacrifício efetivamente é devorada por um urso, isso é sinal de fartura.

Assim, no inverno a tribo fica abandonada por suas sacerdotisas. Será que fica sem guias espirituais? Não! Existe uma casta de sacerdotes banidos da tribo, mas necessários. São todos homens e cultuam a lua, que é um lobo. Eles só chegam no inverno, pois são proibidos de sequer enxergar as sacerdotisas da Deusa Sol. São ferozes e temidos, mas organizam a tribo numa alcateia, que luta em conjunto para sobreviver ao inverno. Apenas os sacerdotes da lua são frios o bastante para, quando não há recursos suficientes, decidir quem vai ser expulso das cavernas para morrer de frio e de fome lá fora, preservando a vida da tribo como um todo.

## Deus te crie!

Com essas noções, podemos inventar religiões para nossos mundos de fantasia, dando um pouco mais de riqueza a esse aspecto misterioso. Como sempre, quanto mais nos afastarmos do cotidiano, mais interessantes e vívidas ficarão nossas histórias. Existe muito mais para ser discutido aqui: a existência de outros mundos, a ligação dos devotos com a morte, o culto aos ancestrais...

Mas isso fica por sua conta. E, se precisar de ajuda, já sabe para quem pedir!

*LEONEL CALDELA*




UMA ANTIGA PROFECIA ESCONDE A ÚLTIMA ESPERANÇA DE UM POVO... E A RUÍNA DE OUTRO.

***Ele está chegando.***

***A profecia nos avisou que, com o eclipse, viria o Arauto da Destruição, tingindo os campos de vermelho. Ele já destruiu o Reino dos Elfos com seu exército de monstros. Só existe uma coisa que pode detê-lo, mas ninguém sabe o que é.***

***Passei minha vida toda estudando a profecia. Todos nós dedicamos cada minuto a tentar decifrá-la, em busca de uma arma, de uma esperança. Mas a última barreira caiu e ele está chegando.***

***A sombra da morte cobrirá nossos reinos, a menos que alguém responda a pergunta que nos atormenta desde o início.***

***O que é a Flecha de Fogo?***

A FLECHA DE FOGO

já disponível em www.jamboeditora.com.br

Notícias do mundo de Arton

# Gazeta do Reinado

Edição 76

# GRANDE LEILÃO EM TIBERUS

**Um evento no mínimo questionável irá ocorrer em breve no Fórum de Tiberus, um dos principais e mais conhecidos edifícios da capital do Império de Tauron. Trata-se de um leilão de grande magnitude, como há tempos não se via em Arton. Porém, em vez de artefatos ou itens mágicos, o que será negociado será a liberdade de pessoas: um leilão de escravos.**

Apesar de vários atritos menores com o Reinado, a escravidão sempre foi permitida no Império, defendida pelos minotauros como um aspecto inerente da sua cultura, ligada a religião e até a própria sobrevivência da raça. Em geral, os escravos são criminosos condenados ou prisioneiros de guerra. Mas também há aqueles que se sujeitam a ela como forma de quitar uma dívida, pagar uma aposta ou pessoas que já nasceram sob estas condições e não conhecem outra forma de viver. Estima-se que o leilão irá tratar de todo o tipo de mercadoria. De generais e nobres prisioneiros das Guerras Táuricas até criaturas exóticas de Galrasia ou maculadas pela Tormenta.

Não por menos, um dos maiores leiloeiros presentes será Porcius Caecus, comerciante afamado entre aqueles que compram pessoas. Ele estima um grande lucro com a feira.

São esperadas figuras ilustres do Império, como alguns negociantes, senadores e celebridades das arenas de luta. A presença de dignitários de outros reinos não foi confirmada — especialmente por conta da Guerra Artoniana — mas também não pode ser de todo descartada. Pela natureza da ocasião, há a possibilidade da intervenção de aventureiros ou grupos rebeldes contrários à prática vil, por isso, a segurança será reforçada.

*Mais informações sobre Porcius Caecus e o desfecho do leilão em "A Deusa no Labirinto", novo romance de Karen Soarele que você pode* ***adquirir aqui.***



## Espada mágica roubada em Gorendill

**O misterioso artefato encontrado de posse de um esqueleto nas Montanhas Uivantes, resgatado e catalogado pela Guilda dos Exploradores de Gorendill e amplamente noticiado por este jornal na ocasião, foi roubado recentemente. Trata-se de uma espada aparentemente sem poderes, cuja característica mais marcante era a lâmina que aparentava ser feita de aço-rubi.**

Em entrevista exclusiva para a Gazeta, o líder da Guilda dos Exploradores, o anão Professor Monteramm Stormhammer, lamentou o ocorrido. De acordo com ele, os estudos sobre a peça ainda eram recentes, mas pareciam promissores. "*Sabemos tão pouco sobre este artefato e agora, talvez nunca possamos compreender a amplitude dessa descoberta* " — revelou, contrafeito.

Apesar de existir certo temor em relação à segurança de inocentes — afinal, a arma estava de posse de um cadáver quando encontrada — o Professor Monterramm foi enfático em afirmar que não se trata de uma arma amaldiçoada. Ainda assim, advertiu que seu uso pode trazer consequências terríveis.

Um destacamento da milícia da cidade foi acionado para realizar as investigações preliminares, mas vários dos membros da própria Guilda se dispuseram a contratar aventureiros e acompanhar as buscas pelo item perdido. Qualquer informação sobre o paradeiro levada até a sede da Guilda dos Exploradores será bem-vinda e devidamente remunerada.

## Novidades no estúdio de Zentura

**A medusa Zentura, uma das maiores escultoras conhecidas de toda Arton, anunciou o tema da próxima exposição na sua galeria em Vectora, a cidade nas nuvens. Trata-se de uma representação inovadora dos deuses do Panteão, denominada "*Um Novo Olhar*".**

Famosa pela perfeição de seus trabalhos (e pela desconfiança natural que as pessoas carregam em relação à sua raça), Zentura planeja uma amostra de arte como poucas em Arton. Segundo ela, é sua maneira de usar a arte para chamar a atenção dos poderosos para a absurda guerra que se alastrou pelo continente.

A obra ainda não está plenamente finalizada, mas deixou a nobreza e o clero de Valkaria em polvorosa. Os muito ricos cobiçam a posse das melhores e únicas obras, enquanto os devotos questionam a comercialização e suposta deturpação das imagens divinas sem o respaldo do clero.

Há boatos de que heróis já foram contatados para efetuarem a proteção de Zentura e da própria exposição, especialmente devido a ameaça de ataques. A medusa preferiu não comentar o assunto e negou que houve qualquer tipo de ameaça, exceto às fortunas de seus clientes. Afinal, tudo indica que os preços serão exorbitantes!

## Queimada na Floresta de Jeyfar

**Que não há o menor escrúpulo nas ações do exército purista, já é um fato sabido e amplamente divulgado por este jornal. Mas que os limites do ódio atinjam até as fronteiras naturais, ainda é motivo de choque para todos nós.**

Depois do ataque covarde ao Bosque de Fiz-Grin, um segundo destacamento, ainda maior, liderado pelo Lorde General Olaf Berthold, voltou-se para a Floresta de Jeyfar, no reino de Bielefeld. Não por coincidência, a floresta fica na fronteira com Portsmouth, aliado dos puristas. Munidos de fogo e aço, os yudenianos avançaram contra a mata e seus habitantes.

A resistência coube ao bando de druidas e caçadores, humanos e halflings, conhecido como Guerreiros de K'olt, com a ajuda dos membros de um mosteiro local. Ainda assim, mais da metade da floresta caiu e as baixas foram terríveis. A ameaça só foi realmente contida com a intervenção de aventureiros.

O próprio K'olt, dragão verde que costuma andar na forma de um guerreiro de cabelos e olhos de mesma cor e armadura de escamas, teria desaparecido. Uns dizem que ele tombou em batalha, outos afirmam que abandonou o local, decepcionado com o acontecido. E não estaria nada feliz...

*GOBLINS DE VALKARIA*

# UM MAR DE REGRAS

## Juntando os números, estatísticas e mecânicas para criar um jogo!

CAVERNA DO SABER

**Nos últimos dias, mergulhei num mar de números, equações e planilhas. Para onde quer que eu olhasse, havia uma tabela à espreita. Um gráfico preparado para dar o bote. Um... Bem, acho que já deu para entender: eu estava trabalhando no playtest de *Tormenta20*.**

Antes de começar, um aviso. Meu objetivo com a *Caverna do Saber* é fazer uma coluna sobre regras gerais, não atreladas a um jogo específico. Embora em muitas edições eu tenha criado mecânicas para *Tormenta RPG* (e, mais recentemente, para *Tormenta20*), procuro sempre apresentá-las de forma que possam ser usadas em outros sistemas. Quando possível, inclusive, dou exemplos de como fazer isso — como na edição passada, que trouxe regras completas para culinária em *Tormenta20*, mas com dicas de como convertê-las para *3D&T* e *Dragon Age*.

Dito isso, esta edição especificamente será focada em *Tormenta20*. O primeiro parágrafo desta coluna não é só uma brincadeira. Estou imerso no playtest, e se tentasse falar de outro assunto, não ficaria bom. Assim, peço desculpas se você não estiver acompanhando *T20*, pois neste caso o texto a seguir talvez não seja interessante para você. Mas, se você estiver, seja bem-vindo à *Caverna do Saber*. Hoje, iremos abordar alguns pontos específicos e muito importantes do futuro jogo.

*(Mesmo que você não esteja acompanhando o playtest, pode achar o texto interessante, se tiver curiosidade em acompanhar a produção de um jogo. De qualquer maneira, prometo que em breve voltarei com colunas mais amplas.)*

## Perícias & Peritos

Em *Tormenta20*, as perícias são a principal característica de um personagem. Com a unificação das mecânicas de ataque e resistência nas perícias, elas são usadas para resolver praticamente todas as ações de um herói.

*T20* possui menos grupos de características do que suas versões anteriores. Nesse novo jogo, temos apenas *atributos básicos*, *pontos de vida* e *mana*, *classe de armadura*, *habilidades de raça* e *classe* — e, claro, as próprias *perícias*. De todas as características, apenas essas últimas são usadas em testes (na verdade, atributos também são, mas um teste de atributo pode ser visto como um teste de perícia sem treinamento).

Eu adoro isso. Ter todos os testes operando com a mesma mecânica e a mesma escala é algo que deixa o jogo mais intuitivo e versátil. Faz com que os jogadores tenham mais liberdade para ter ideias criativas, e torna o trabalho do mestre de arbitrar o resultado dessas ideias mais fácil.

*Exemplo:* um guerreiro quer ser contratado como guarda-costas pelo barão local. O jogador tem a ideia de demonstrar alguns movimentos com a espada, para impressionar o nobre e, assim, conseguir o emprego. O mestre pode pedir um teste de Luta do personagem oposto por um teste de Vontade do barão. Se o jogador for bem-sucedido, impressiona o nobre e consegue o que quer.

*Exemplo 2:* o grupo precisa entrar numa torre protegida por guardas. Um jogador tem a ideia de fazer uma torta estragada, para que eles tenham que sair de seu posto (para ir... bem...), abrindo caminho para a infiltração. De forma similar ao primeiro exemplo, o mestre pode pedir um teste de Ofício (culinária) oposto por um teste de Fortitude dos guardas.

No primeiro exemplo, temos o que antes seria um teste de ataque contra um teste de resistência. No segundo exemplo, um teste de perícia contra um teste de resistência. É claro, esse tipo de ideia sempre foi possível. Mas com mecânicas e escalas diferentes para ataques, resistências e perícias, a matemática não funcionava bem. Agora, os números são mais coerentes. As ideias podem funcionar — mas os NPCs ainda têm uma chance concreta de resistir.

Centralizar a resolução de ações numa mesma mecânica é bom para o jogo. Mas, justamente por terem tanta importância, as perícias precisam ser muito bem trabalhadas. É aí que entra o playtest. No momento, estamos discutindo três questões referentes a elas.

### Lista de perícias

A primeira questão é definir a lista de perícias em si — quantas e quais existirão. Ter muitas perícias torna o jogo mais confuso e lento, gerando dúvidas sobre qual perícia usar para resolver cada ação. Por exemplo, na primeira versão da SRD (o conjunto base de regras do qual todos os jogos d20 derivam), não havia uma única perícia Percepção, mas sim *três* perícias: uma para ver, outra para ouvir e uma terceira para procurar. Embora isso faça sentido de um ponto de vista simulacionista (na vida real, existem pessoas com visão aguçada, mas audição ruim, e vice-versa), de um

ponto de vista de jogo é ruim. Na maior parte das situações, um personagem terá chance de perceber algo tanto enxergando quanto ouvindo, e sempre havia dúvidas sobre qual perícia usar.

Por outro lado, ter poucas perícias torna o jogo pobre. Os personagens ficam mais parecidos entre si e há menos detalhamento nas ações, o que pode prejudicar a interpretação. Por exemplo, alguns jogos d20 unificaram Diplomacia e Intimidação em uma única perícia, normalmente chamada Persuasão. Em termos de jogo, faz sentido: ambas as perícias são usadas para convencer alguém a fazer o que você quer. O que muda é apenas o método: argumentos e simpatia no primeiro caso, coerção e ameaças no segundo. Dependendo do gênero, isso funciona. Mas, na fantasia épica, é estranho imaginar que o nobre ardiloso e o bárbaro brutal tenham a mesma perícia! Meu colega **J. M. Trevisan** diz que gostaria de um jogo com dezenas e dezenas de perícias. Na visão dele, isso enriquece os personagens e ajuda na interpretação. O que também é um argumento válido.

Em resumo, precisamos encontrar um equilíbrio no número de perícias: nem tantas a ponto de deixar o jogo "pesado", nem tão poucas a ponto de deixá-lo pobre.

No início do playtest, experimentamos com poucas perícias. Unimos Iniciativa e Reflexos em uma só, por exemplo. Mas isso acabou não funcionando — criou uma "superperícia" que estava desequilibrando o jogo e gerando alguns conceitos estranhos. Por exemplo, consigo imaginar um bárbaro impulsivo que sempre age rápido em combate (é treinado em Iniciativa), mas não necessariamente tem a agilidade para se esquivar de perigos (não é treinado em Reflexos). Unindo as duas perícias, essa distinção não seria possível. Outro exemplo é a união de Intuição com Vontade. Estamos estudando separar as duas novamente. Intuição acabaria sendo o lado mais ativo — a perícia de um detetive, investigador ou inquisidor. Já Vontade voltaria a representar apenas a determinação, disciplina e autocontrole.

Também estamos considerando acabar com a perícia Conhecimento da forma como ela é conhecida, ou seja, como uma perícia subdividida. Perícias com subdivisões (no momento, apenas Conhecimento e Ofício) acabam gerando complicações, pois às vezes há confusão sobre quais divisões existem. Por hora, a ideia é substituir Conhecimento pelas seguintes perícias.

• **Arcano.** Conhecimento teórico de magia arcana e fenômenos sobrenaturais. Inclui conhecimento sobre a Tormenta.

• **Erudição.** Engenharia, geografia, história, etc. É a perícia do "sábio da corte". Não estamos muito satisfeitos com o nome, então poderíamos chamar Educação ou mesmo Conhecimento (já que este nome estará "vago").

• **Guerra (ou Estratégia).** Para combatentes que conhecem a "arte da guerra" e comandantes/generais. Envolve tática, estratégia, hierarquias e patentes, códigos de bandeiras e tambores, armas de cerco, estilos de luta. Seria usada nas regras de combate em massa, e poderia até mesmo ter algum uso em combates normais. O nome ainda está em aberto.

• **Nobreza (ou Heráldica).** Conhecimento palaciano, nomes e históricos de famílias e linhagens, heráldicas e brasões, etiqueta, modos de tratamento, leis e costumes. Seria usada nas regras de domínio (apresentadas aqui mesmo, na *Dragão Brasil*, e que aparecerão no futuro em T20).

• **Religião.** Conhecimento teórico de magia divina e fenômenos relacionados às divindades. Inclui conhecimento sobre os Planos.

Por fim, pensamos em criar uma perícia **Alquimia**, tirando-a de dentro de Ofício. Alquimia é uma área do conhecimento grande o bastante para merecer sua própria perícia, especialmente com o surgimento dos inventores. Incluiria poções, venenos e outras coisas. Uma vantagem da separação de Alquimia e Ofício é enfim deixar claro o que exatamente são itens alquímicos e qual perícia é usada para construir cada coisa.

## Escala numérica

Enquanto a lista de perícias diz *o que* um personagem pode fazer, o bônus diz *quão bem* ele faz a ação. Nas primeiras versões do playtest, apresentamos um cálculo muito simples: para todas as perícias, seu bônus é igual à metade do seu nível mais o modificador do atributo relevante. Nas perícias treinadas, você recebe um adicional de +2.

A simplicidade da equação me atrai — sabendo o nível e os atributos de um personagem, é extremamente rápido e fácil calcular os bônus de perícia. Por outro lado, algumas pessoas apontaram que esse cálculo gera pouca diferenciação entre um personagem não treinado e um treinado. Analisando apenas os números, isso é verdade — o atributo acaba tendo mais peso do que o treinamento. É verdade que o treinamento em perícia fornece outros benefícios além do bônus (veja as regras de combate montado para ter uma

ideia do que estou falando), mas no que tange a escala em si, estava fraco.

Para resolver isso, havíamos criado a habilidade Foco em Perícia, que aumentava o bônus de treinamento em +4. Ajudava, mas não era o bastante. Cogitei criar mais um nível dessa habilidade — Mestre em Perícia, que aumentaria o bônus para +6. Mas isso exigiria que os personagens gastassem muitos recursos apenas para serem bons em perícias nos quais eles já eram treinados. Por isso, no playtest 2.0, vamos testar algo diferente: um bônus de treinamento que escalona com o nível.

Funcionará assim: um personagem treinado numa perícia receberá um bônus de +2 nela (como é hoje). Porém, ao alcançar o 7° nível, este bônus aumentará para +4, automaticamente, sem que o jogador precise comprar nada. Por fim, ao alcançar o 15° nível, este bônus aumentará para +6. Ou seja, o maior bônus de treinamento será equivalente ao bônus de um atributo 22, que representa um talento inato incrível. Faz sentido.

Ainda teremos Foco em Perícia, para personagens que realmente quiserem se destacar em uma área, mas ele terá uma mecânica diferente. Em vez de fornecer um bônus numérico, permitirá que o personagem pague pontos de mana para rolar novamente um teste daquela perícia. Isso ajuda a evitar cenas do tipo "o maior ladrão do mundo vai invadir uma casa, mas rola 1 no teste de Furtividade e é visto por toda a cidade". Isso continuará sendo possível, mas se o jogador for azarado a ponto de rolar dois "1s" seguidos, merece que algo aconteça com ele (Klunc que o diga...).

## Apresentação na ficha

Por fim, uma questão menor: como as perícias são dispostas na ficha de personagem. Por enquanto, todas as perícias estão em uma lista única, organizada por ordem alfabética. Vamos fazer um teste separando as perícias de ataque (Luta, Pontaria), as perícias de resistência (Fortitude, Reflexos, Vontade) e as perícias gerais (todas as outras). Isso pode facilitar para os jogadores encontrarem o bônus certo.

# Show de talentos de Arton

Sim! Os talentos enfim darão as caras no playtest 2.0. O texto já está pronto, mas, como todo o material dentro do arquivo, ainda pode ser revisto.

A filosofia por trás da regra mudou um pouco. Em jogos d20 mais antigos, talentos tinham tanto peso quanto as habilidades de classe — às vezes, até mais. Isso acabava gerando fichas complexas, com muitos elementos. Em *T20*, como dito acima, temos menos características, para que o jogo flua de forma mais ágil. O que define um personagem agora são suas perícias e habilidades (de raça e classe). É possível construir personagens emblemáticos e únicos apenas com isso, graças ao fato de das habilidades de classe serem escolhidas pelo jogador. Os talentos, agora, são opcionais. Servem para personalizar mais seu personagem, sem ter necessariamente *tanto* peso quanto tinham antes.

Dentro dessa ideia, a lista de talentos diminuiu. Mas isso não significa que eles ficaram mais fracos. Pelo contrário! Muitos talentos que eram fracos ou muito específicos foram descartados ou aglutinados em talentos mais atrativos. As "árvores" (sequências de talentos com uma mesma temática) foram muito diminuídas. Agora não é mais necessário pegar meia-dúzia de talentos para ser bom em um tipo de tarefa (digamos, lutar a cavalo). Com uma ou duas escolhas você já consegue definir fazer seu personagem ser realmente bom no que você quer que ele faça.

Uma das maneiras que encontramos de fortalecer os talentos foi usar a mecânica de pontos de mana neles. Talentos que exigem um esforço grande para serem usados agora cobram PM. Isso acaba dando aos jogadores mais opções para onde gastarem sua mana, deixa o jogo mais tático e permite que o poder dos talentos como um todo aumente.

Por fim, os talentos em *T20* estão mais organizados, com árvores mais claras e intuitivas. Para quem gosta de combate, por exemplo, os talentos de "Estilo" deixam bem fácil a tarefa de fazer sua ficha a partir da forma como seu personagem luta.

Apesar dessas melhorias, repito que talentos são opcionais. Cabe a cada jogador decidir se vai usá-los ou não. A seguir está um texto que escrevi para o próprio playtest, abordando essa discussão.

## Usar ou não Talentos?

A escolha de usar ou não talentos cabe a cada jogador. Por um lado, usar talentos permite personalizar mais seu personagem. Por outro, deixa mais lento os processos de construir sua ficha e subir de nível.

Se você é um jogador iniciante, sugerimos que *não* use talentos. O sistema de raça, classe e origem permite inúmeras combinações, garantindo que os personagens de um grupo sejam bem diferentes entre si. Além disso, apenas as habilidades de classe são suficientes para emular a maior parte dos arquétipos clássicos da fantasia. Em resumo, você não *precisa* dos talentos para jogar. Se está começando agora, já tem muitas regras para aprender, e pode deixar para ler a parte dos talentos depois de já ter jogado algumas aventuras.

Se você é um jogador veterano, talvez se atraia pela maior capacidade de personalização propiciada pelos talentos. Nesse caso, fique à vontade para ler esta seção e escolher os talentos que lhe agradarem, seja para melhor representar o conceito de seu herói, seja para conseguir combinações mais efetivas.

Para o mestre, recomendamos que use talentos apenas para os principais PdMs da campanha. Para os coadjuvantes, prefira fichas mais simples — isto é, sem talentos. Isso irá simplificar muito seu trabalho, sem prejuízo para a história ou jogabilidade (por definição, coadjuvantes aparecem pouco, então provavelmente não teriam chance de usar seus talentos de qualquer forma).

• • • • • • • • •

Agora, vou voltar às planilhas. Muitos números me aguardam, mas a partir deles — e da ajuda de vocês —, um novo jogo surgirá.

*GUILHERME DEI SVALDI*

# O CÃO

## parte 2

por Leonel Caldela
arte por Ricardo Mango

**Meu coração batia forte. Eu sentia-o na garganta, reverberando na mão que segurava a espada. Se estava armado, então seria um duelo. Mas contra quem?**

Fiz uma reverência a meu pai e minha mãe, à corte e às fadas.

Então vieram os tratadores, de trás das arquibancadas. Eram dois homenzarrões calvos, com braços peludos, barriga proeminente, calças de lã escura e peito nu. Tão parecidos, poderiam ser fadas, ou irmãos gêmeos. Os tratadores traziam cães em coleiras de ferro. Presos por correntes, cada manzorra segurava duas ou três guias. Arrastaram-nos até o meio do círculo de areia, abriram os colares metálicos. Deixaram os animais livres.

Eu sabia aonde aquilo estava indo. Quis fingir que não, mas é claro que sabia.

— Falta-lhe aprender apenas uma coisa, meu filho — disse o duque. Uma pausa, e então: — Matar.

— Traga um inimigo! — gritei.

— Matar inimigos é fácil. Matar inimigos é salvar-se da morte. Matar seus súditos, matar quem você viu crescer. Isso é difícil.

Eu estava paralisado.

— Você terá de ser temido — continuou meu pai. — E terá de punir quem desobedece. Terá de guerrear por ordem da Igreja e queimar hereges. Este é só seu treinamento. Comece com cães.

Fui até eles, bufando. Era o nervosismo que me tirava a respiração, mas tentei mascarar com raiva. Os animais estavam encolhidos, todos juntos, no centro da área de combate. Dois deles me olharam de baixo para cima, com aqueles olhos muito pretos e imensos, que quase pareciam humanos.

Ergui a espada e abaixei. E de novo e de novo. Perdi a conta de quantas vezes. Eles gritaram, guincharam. No final, eu estava coberto de sangue. Eles estavam mortos.

Olhei para meu pai, nas arquibancadas.

— Aqui está! Pronto! Agora vamos comemorar, certo?

Nada.

— Sou um homem, não é mesmo?

Eu sabia o que estava por vir. Gritando bastante talvez pudesse evitar, ou pelo menos abafar minha certeza.

Um dos tratadores voltou, enquanto o outro recolhia os cadáveres. Já não era mais tão igual: olhava para baixo. Comprimia os lábios para evitar que um beiço se projetasse, como uma criança.

Na coleira de ferro, trazia o meu cão.

— *Não!* — berrei. — Eu me recuso! Não quero ser homem!

Meu pai não falou nada. Também não desviou os olhos. Manteve-se estoico.

— Fique com seu ducado! Fique com seu brasão! — Tentei arrancar a túnica, mas atrapalhei-me, e só consegui rasgá-la um pouco. — Não quero nada disso!

O tratador abriu o colar. Meu cão estava solto. Olhou para mim.



As lágrimas insistiam em correr, eu gritava com meu pai. Deixei a espada cair. Não queria olhar para meu cão. Se ele não estivesse lá, nada daquilo precisaria acontecer. Gritei e esbravejei.

— Por favor, não faça isso — disse meu cão.

Virei-me para ele. Ao vê-lo, por alguma razão, as lágrimas secaram. Ele tinha um sorriso triste, resignado. Passou a mão nos cabelos num gesto casual.

— Não é justo — eu disse.

— Não, não é. Você sempre soube. Nada é justo. Sua família é diferente, você é filho do duque.

— Mas por quê?

— Você tem brasão. Precisa amar seu brasão. Sua terra. Seus pais e, logo, sua esposa e seus filhos.

— E meu amigo.

— Um duque não pode ser amigo de um escravo, príncipe — ele riu.

Fui até ele e abracei-o. Lembrei de nossos jogos e nosso tempo juntos. Com suas palavras, parecia humano. Recolheu minha espada do chão e entregou-me. Peguei, com relutância.

— Vamos fugir — ainda falei.

— É nosso último momento juntos. Não estrague-o.

Então, de repente, ele saltou e me atacou. Ergui a espada em reflexo e, quando notei, já estava cravada em seu estômago. Ele sorriu e piscou para mim.

Ali estava. Era o que eu deveria aprender, para ser um duque: por mais que fosse meu amigo, um escravo não era uma pessoa. Era apenas um cão.

E eu agora era um homem.

* * *

Mais um ano se passou, e meus pais arranjaram-me casamento. A cerimônia ainda não ocorrera, mas eu já conhecia minha noiva. Tinha bom sobrenome e era rica, e na verdade também não era feia. Diziam que sabia se portar muito bem, seria uma boa esposa. Seus quadris prestavam-se para muitos partos.

Eu voltara de uma visita às terras de meu futuro sogro, e encontrei a corte das fadas de novo instalada no castelo de meu pai. Já não havia mistério algum em como proceder com eles: todos conheciam os meandros de sua etiqueta, o que relevar e ignorar, em que prestar atenção. Há muito os guerreiros haviam desistido de tentar deitar com as damas de companhia, e há muito minha mãe descartara qualquer amizade com a Rainha Diva.

Como sempre, a visita da corte feérica era centrada em meu pai e no Rei Áulico, e em sua eterna busca pela perfeição de seu filho. Encontrei meu sósia sentado perto dos dois governantes, observando com a expressão ausente e a postura derrubada que as fadas assumem quando sua participação não é importante.

Saudei o Rei Áulico, mas Sua Majestade estava irritada.

— Imperfeito! — disse o rei. — Sempre imperfeito! Você está escondendo algo de mim, Alteza. Sempre esteve.

Meu pai olhava para os lados, em busca de algum servo que pudesse avisar, para que chamasse os cavaleiros. Pude ver sua mandíbula contrair-se quando entrei na sala: seu único herdeiro agora também estava ali. Talvez à mercê da fúria do rei das fadas.

— Nunca, Majestade — ele disse. — Tudo que meu filho é e foi sempre esteve à sua disposição.

— Então por que *meu* filho tem falhas? Por que não é perfeito?

— Ele é uma fada, Majestade.

Achei que, naquele momento, o sangue fosse esguichar. Pensei que o comentário insensato de meu pai seria o insulto que finalmente iria nos levar de volta à guerra. Mas não.



— De fato — disse o Rei Áulico, dedos no queixo. — E como posso torná-lo humano?

— Quem sabe dar-lhe um nome? — disse o duque.

— Ele tem um nome. É Meu Filho.

Um calafrio percorreu meu corpo. Troquei um olhar rápido com meu pai. Ao longo dos anos, havíamos nos convencido de que conhecíamos a corte feérica. Mas isso é impossível.

Os humanos recolheram-se para dormir. As fadas ocuparam seus quartos, mas sabíamos que nenhuma delas jamais desarrumara uma cama. Enfiei-me em meus lençóis e fiquei ponderando sobre minha cópia, sobre minha noiva, sobre o que me tornara o que sou — o que as fadas consideravam perfeito.

Acordei com um grito, então o estrondo da porta explodindo em estilhaços. Os cavaleiros feéricos moviam-se como o vento, e não tive tempo de reagir. Um deles agarrou minhas pernas, o outro ergueu-me por um ombro e tapou minha boca. Estavam respingados do sangue de meus guardas. Não tinham expressão enquanto me raptavam, não ofegavam nem faziam grunhidos.

Fui levado pelos corredores do castelo em pânico. Soldados atacaram os dois Pugna Marco Terceiro por todos os lados, tentando não me ferir, mas era inútil. Lâminas cortavam sua pele, mas resvalavam em seus ossos como se fossem feitos de pedra. Um safanão enviou um guarda vários metros corredor afora, indo aterrissar sobre o próprio pescoço.

No pátio, o Rei Áulico Primeiro lutava contra vários de nossos cavaleiros. Estava montado em seu corcel verde, brandia sua espada como um anjo, degolando os homens de meu pai sem dirigir-lhes muita atenção. A rainha, as damas de companhia e os servos feéricos tentavam se proteger, mas mesmo quando eram feridos não pareciam importar-se.

Minha cópia lutava também, matando humanos, golpeando com os movimentos que eu conhecia de mim mesmo.

— *Meu filho!* — minha mãe surgiu no portão, rosto vermelho e boca retorcida.

— Precisamos dele — disse o rei das fadas. — Meu filho precisa ser perfeito.

Botaram-me sobre um cavalo feérico. Fui levado embora.

* * *

Não sei o que eu esperava, mas não era aquilo.

As fadas viviam no meio da floresta, assim como sugeriam nossas lendas. Mas sua cidade, se é que posso chamar assim, era uma ruína. O que parecia, um dia, ter sido um pequeno castelo, agora pouco mais que paredes em decadência e montões de pedregulhos, cobertos por gavinhas e mato.

Também fiquei surpreso com a pouca quantidade de seus habitantes. Além daqueles que conhecíamos, havia mais um punhado de cavaleiros chamados Pugna Marco Terceiro, um guerreiro veterano que mancava muito, chamado Pugna Marco Primeiro, alguns servos chamados Fâmulo. Duas ou três cortesãs chamadas Diva completavam a população, junto com animais feéricos que pareciam tão apáticos e idiossincráticos quanto as demais fadas — um falcão, dois cães de caça, alguns cavalos. E havia mais um outro, alguém único, assim como o rei. Era um tipo entroncado e narigudo, sempre metido em uma sala quase intacta do castelo em ruínas. Seu nome era Professo.

Quando chegamos, Professo veio ao encontro do cortejo. Eu já desistira de escapar, mas ainda mantinham-me amarrado. Ele fez uma reverência ao Rei Áulico e à Rainha Diva, ao príncipe e aos demais, então voltou sua atenção a mim.

— Já era hora de vê-lo pessoalmente. Vamos, temos muito trabalho a fazer.

Naqueles primeiros dias, as fadas esqueceram de me alimentar. Protestei e lembrei meus captores, e por fim trouxeram comida. Primeiro, só pedaços de madeira. Expliquei o que comia, e me trouxeram um esquilo vivo. Fui mais específico, e consegui um pedaço de carne quase totalmente cozida e alguns vegetais. Mas nada disso foi importante, perto do que vi.

Professo trancou-me em sua sala e estudou-me. A sala estava cheia de ferramentas, pergaminhos, penas e tinta. Também uma forja e inúmeros frascos de substâncias alquímicas. Ele examinou cada centímetro de meu corpo, fez anotações meticulosas. Chamou dois servos para me segurar e aproximou um serrote de meu crânio.

— Não! — gritei. — Vou morrer!

Olhou-me com desconfiança.

— Tem certeza?

— Vou morrer. Humanos morrem se você lhes abrir a cabeça.

Não estavam convencidos, e chamaram o rei — aparentemente, o único capaz de ler os humanos a ponto de decifrar sua falsidade. Áulico decidiu que eu era sincero, e meu crânio não foi serrado. Em vez disso, continuaram os estudos.

Depois de alguns dias, o príncipe foi chamado à sala. Deitou-se em uma cama de madeira e submeteu-se também ao exame de Professo. Então, conheci nossos vizinhos sobrenaturais.

Professo pegou o serrote e aproximou-o da cabeça do príncipe. Achei que fosse protestar, mas ficou parado. O sábio então serrou, com a ferramenta magnífica, até vencer toda a resistência e poder retirar o tampo do crânio de meu sósia. Enxerguei lá dentro.

As fadas não se pareciam em nada com os humanos. Não possuíam cérebro, mas uma massa esponjosa, na qual flutuavam joias que piscavam. O interior de seu crânio não era osso, mas algum tipo de metal, no qual estavam gravados padrões visuais semelhantes àqueles que usavam nas roupas e armaduras. Professo vomitou um pouco de espuma colorida em uma caixa de prata. Mergulhou fios na massa esponjosa e

afundou as outras pontas no interior da cabeça do príncipe. As joias piscaram selvagemente, mas então ele as pressionou em algum padrão complexo, que não fazia sentido para mim. Era como um músico tocando órgão.

Professo continuou sua dissecação. Cortou a carne do príncipe nos braços, pernas e estômago. Pude ver seus ossos, e eram também metal. Seus tendões eram muito elásticos, coloridos de azul brilhante. Não tinha tripas, mas um emaranhado de partes metálicas e massa esponjosa.

Ele desmontou o príncipe e reconstruiu-o, na minha frente.

Das substâncias alquímicas em suas prateleiras, fez pele artificial. Com esmero, fabricou fio a fio os cabelos e a barba, inseriu-os meticulosamente com uma pinça.

Quando acabou, a semelhança era magnífica. Dos maneirismos às cicatrizes, das linhas de expressão à postura, era impossível notar diferença.

Fomos nós três, escoltados por um Pugna, ter com o rei.

— Majestade, fiz tudo que pude — disse Professo. — Repassei todas as observações ao longo dos anos. Transmiti ao herdeiro tudo que pude ver, de minha própria memória. Até criei mecanismos para que ele libere água pelos poros da pele e pelos dutos lacrimais.

O rei examinou seu filho de perto. Até mesmo o cheiro fora obtido, através de um misto de ervas e muitos experimentos com produtos alquímicos.

— Então, finalmente, é perfeito? — disse Áulico. — É como humano?

— Falta algo — ousei falar.

Todas as atenções da corte feérica — de toda a população das fadas — voltaram-se a mim. Talvez eu estivesse louco. De qualquer forma, não tinha muito a perder.

— Ele não tem um cão.

* * *



Passei muitos anos com o príncipe. Professo mexeu em sua cabeça, e ele voltou a se interessar por brincar na lama e correr atrás de pássaros. Fizemos muito isso. Dormimos na mesma cama (ele apenas quieto e deitado, pois não dormia), escapamos juntos de um Fâmulo que devia cuidar de nós. Eu aguardava paciente aos pés dele, e recebia petiscos de sua mão generosa. O príncipe nunca esqueceu de me alimentar.

As brincadeiras de faz de conta tornaram-se jogos e competições. O interesse por um mundo ficcional transformou-se em fascinação por cavalos, espadas, lutas — logo garotas, armaduras, castelos.

Acompanhei-o em tudo. Fui o melhor cão do mundo.

E agora escrevo tudo isto, para que alguém lembre de meu pai, minha mãe e meu cão. Para que os humanos conheçam as fadas, e as fadas conheçam os humanos.

Um Pugna Marco Terceiro fecha o colar de ferro ao redor do meu pescoço e puxa a corrente.

O príncipe vai se tornar um homem.

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Cronenberg: mestre do subgênero

# HORROR CORPÓREO

**Apresentaremos hoje um subgênero de terror particularmente horrendo, tanto visualmente quanto conceitualmente, e feito propositalmente assim! Bom, na maioria dos casos.**

Também chamado de horror biológico, o *body horror* (ou horror corporal, ou horror corpóreo) é aquele cujo tema principal é a modificação involuntária e não desejada do corpo humano, em especial do protagonista ou de algum personagem relevante para a história. Pode ser através de mutação, deformidade, mutilação, zumbificação, desvio de processos naturais ou similares. Sempre mostrada de forma extrema, violenta e gráfica, nunca sendo uma melhoria ou algo benéfico.

O melhor termo, ao invés de "modificação" seria "violação" do corpo humano.

Com a intenção de causar repulsa, entra a parte gráfica e nojenta, onde a violação/modificação é representada da pior forma possível, com efeitos especiais que, ainda que da melhor qualidade (alguns dos melhores profissionais da área trabalharam em filmes de body horror, não por coincidência), evocam desconforto, repulsa e nojo. Mas, como em alguns casos de filmes *gore*, o nojo e a escatologia servem a um propósito.

Nos melhores títulos, a deformidade psicológica acompanha o personagem na mesma escalada que a física. A ideia é que a mente não consegue aceitar a violação do corpo, e ao não chegar a uma solução prática ou efetiva, também começa um processo de deterioração, acompanhando a mutação física ou divergindo para caminhos bizarros. Em alguns casos, a mutação é vista como uma parte alienígena, uma entidade separada, um estranho invasor que precisa ser ser expurgado ou combatido (e as vezes é mesmo!). Em outros casos, a mente acredita que a mutação está tornando a pessoa mais que humana, ou a evoluindo para uma nova forma.

Às vezes há uma aceitação da mutação como natural, do ponto de vista do personagem atingido, levando-o a crer que os outros ao redor dele, por inúmeros motivos, não compreendem a naturalidade da coisa. E aí ele precisa matar quem não entende, claro.

Os especialistas de cinema creditam o nascimento do body horror no trabalho do diretor canadense **David Cronenberg**, especialmente com seus filmes *Calafrios* (*Shivers*, 1975) e *Enraivecida na Fúria do Sexo* (*Rabid*, 1977) (ignore o título apelativo em português, o filme é sobre vampirismo, zumbis, epidemia e paranoia com aparência). Cronenberg é um diretor único, e seus filmes nem sempre são para todos. Os dois filmes citados anteriormente não são exatamente agradáveis, apesar de serem marcos no terror e no cinema.

É dele também a refilmagem *A Mosca* (*The Fly*, 1986), onde o motivo de desespero do filme foi drasticamente alterado. Enquanto no original de 1958 o cientista tinha sua cabeça e braço trocados com o de um mosca, na versão de Cronenberg o cientista ia se tornando cada vez mais mosca, pois as células do inseto, a princípio poucas, se multiplicavam mais rápido que as humanas, com consequências catastróficas. Em *A Mosca*, o diretor exemplifica todos os elementos do body horror com maestria e precisão, incluindo a deterioração mental do protagonista/monstro.

Mesmo concordando e reconhecendo a importância e o papel de Cronenberg para o body horror, o diretor **Stuart Gordon** — especialista em adaptações cinematográficas de **H.P. Lovecraft** e responsável por *A Hora dos Mortos-Vivos* (*Re-Animator*, 1985) e *Do Além* (*From Beyond*, 1986) — nota que o estilo já existia (sem uma percepção clara do mesmo) muito antes, não apenas em filmes, mas na literatura, citando o livro Frankenstein de **Mary Shelley**. Ele também enumera vários contos de Lovecraft como seminais para o horror biológico, como por exemplo, os dois filmes de Gordon citados neste parágrafo.

E para citar aparições em outras mídias, a megaobra *Akira*, de **Katsuhiro Otomo** mostra a contribuição oriental ao subgênero, em especial no clímax da história. Mais recentemente, praticamente todo o trabalho do mangaka **Junji Ito** (como em *Uzumaki*) é extremamente permeado dos elementos do body horror. Coincidência ou não, Ito fez uma versão em mangá para Frankenstein, ao seu estilo.

Isso mostra que a influência do body horror está presente em muitos filmes e obras, mesmo as que nem notamos, como *O Bebê de Rosemary*, (*Rosemary's Baby*, 1968), *Alien, O Oitavo Passageiro* (*Alien* , 1979) e *Invasores de Corpos* (*Invasion of the Body Snatchers*, 1978).

## O melhor de Cronenberg

Discussões de lado, é fato que o subgênero só começou a ser notado e conscientemente, de fato, colocado em destaque com David Cronenberg, que merece o título de pai do body horror.

Abaixo, uma lista mais detalhada de obras recomendadas para quem quer se aprofundar no gênero.

**Nota:** dada sua natureza, os títulos que podem não agradar todo tipo de espectador, por isso recomendamos cautela. Se o tema for muito pesado ou perturbador, ninguém vai te julgar por parar de ver ou nem chegar perto. Também vale a atenção no caso de menores de 16 anos.

**Calafrios (Shivers, 1975) —** Um parasita estranho e bizarro infecta moradores de um condomínio de classe média (vendido como sendo o ápice da tecnologia imobiliária), os transformando em maníacos sexuais praticamente sem mente, que infectam os outros pelo menor contato sexual. Este filme tem sexo na história e ninguém colocou sexo no título nacional (o que, parando para pensar, foi bom).

**Enraivecida na Fúria do Sexo (Rabids, 1977) —** Depois de um acidente de moto, uma jovem passa por uma cirurgia e começa a ter necessidade de consumir sangue humano através um orifício que surge no seu corpo. Suas vítimas se tornam um tipo de zumbis que espalham essa estranha condição. Quem colocou esse nome hediondo em português? Ignore-o, por favor, é um filme tenso e imensamente aflitivo.

**Os Filhos do Medo (The Brood, 1979) —** Um homem investiga os estranhos métodos do psicólogo excêntrico que está cuidando de sua ex-esposa, internada

em seu sanatório. Além disso, estranhos assassinatos estão acontecendo.

**Scanners: Sua Mente pode Destruir (Scanners, 1981) —** Pessoas com poderes mentais estão sendo reunidas por um poderoso "scanner" (que é como eles são chamados), com o intuito de dominar o mundo. Um professor envia um scanner não convertido para enfrentar o vilão que quer dominar o mundo. Talvez um dos filmes de Cronenberg com uma história mais linear.

**Videodrome: A Síndrome do Vídeo (Videodrome, 1983) —** Um produtor de uma companhia de TV a cabo, ao procurar programas novos, encontra um show muito estranho, e para comprovar que pessoas não foram mortas no tal programa, começa a se envolver em uma trama imensamente bizarra que vai deformando a própria realidade.

**Na Hora da Zona Morta (the Dead Zone, 1983) —** Adaptação do livro de **Stephen King** de mesmo nome, não é exatamente um filme de *body horror*, e já foi citado nesta coluna, mas é muito bom e adoramos recomendar para as pessoas. Depois de um acidente de carro, um professor desenvolve a habilidade de ver o futuro de quem ele toca. Os problemas começam quando ele acidentalmente toca um político e vê que o mesmo, se eleito vai causar o fim do mundo.

**A Mosca (The Fly, 1986) —** Refilmagem do filme clássico de 1958, só que com uma drástica mudança no estilo e tema principal, o que criou um dos filmes mais pavorosos dos anos 1980. Um cientista excêntrico descobre uma forma de teletransporte, e ao apresentá-lo para uma repórter, sem perceber, se funde com uma mosca. Aos poucos, vai se tornando uma monstruosidade mosca-humana.

**Gêmeos – Mórbida Semelhança (Dead Ringer, 1988) —** Estranho e perturbador, o filme mostra dois irmãos gêmeos ginecologistas, que usam o fato de serem idênticos de forma um tanto perturbada. Os dois são magistralmente interpretados por **Jeremy Irons**, que recebeu vários prêmios por sua atuação. O mais assustador é que o filme é baseado na vida de dois ginecologistas gêmeos que existiram de verdade (mas o filme usa "muitas liberdade criativas" de acordo com a produção).

**Mistérios e Paixões (Naked Lunch, 1991) —** O resumo da história diz o seguinte: um exterminador fica viciado na substância que usa para matar insetos, acidentalmente mata sua esposa e se envolve num plano secreto do governo comandando por insetos gigantes. Mas esse resumo é linear demais e explica muito. O filme parece uma viagem psicodélica ruim misturada com o pior pesadelo de uma pessoa que tem medo de insetos. Baseado no livro **William S. Burroughs**, de 1959, que chegou a ser publicado em português com o título *Almoço Nu, Refeição Nua* e *Mistérios e Paixões* (depois do filme).

**Crash: Estranhos Prazeres (Crash, 1996) —** Um diretor de TV, interpretado por **James Spader**, sofre um acidente de carro e descobre a existência de uma rede/cultura de pessoas acidentadas que se excitam com a "energia sexual bruta" que seria gerada por acidentes automobilísticos. O filme gerou alguma polêmica quando foi lançado por mostrar sexo e violência de forma explícita e associada.

**Existenz (1999) —** Num futuro distópico, duas empresas de games travam uma verdadeira guerra pelo mercado de jogos semibiológicos de realidade virtual. Ao demonstrar o seu novo lançamento, o game designer de uma das companhias é atacado por um agente de um grupo que é contra ambas, os Realistas, que querem impedir que elas alterem ainda mais a realidade.

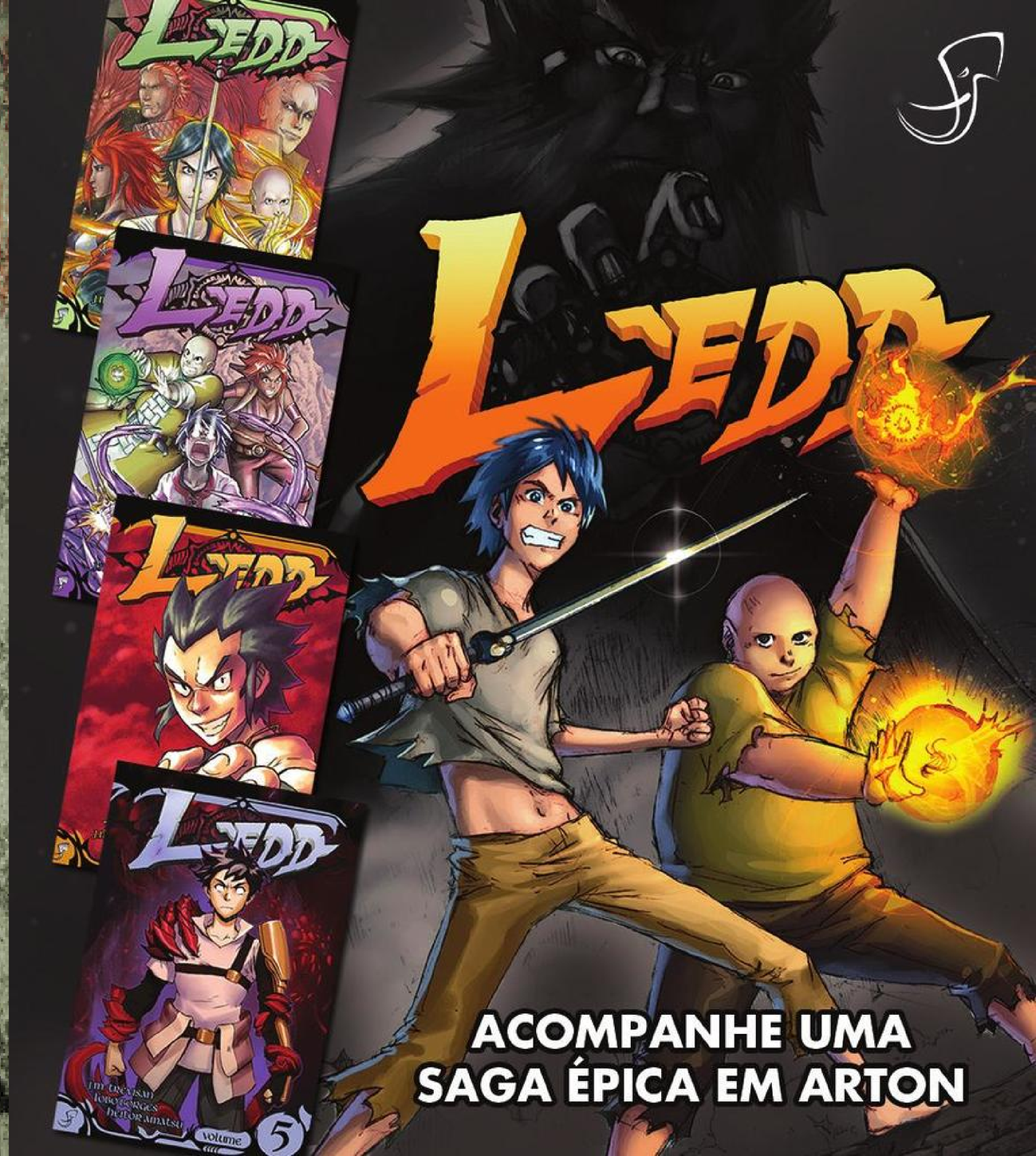
**Nota:** Cronenberg também tem excelentes filmes fora do terror (mas não são filmes leves), como *Marcas da Violência* (*A History of Violence*, 2005), *Senhores do Crime* (*Eastern Promises*, 2007) e *Um Método Perigoso* (*A Dangerous Method*, 2011).

## Mais filmes

Uma lista rápida de filmes de *body horror* igualmente recomendados: *Eraserhead* (1977), *Possessão* (*Possession*, 1981), *Tetsuo: O Homem de Ferro* (*Tetsuo*, 1989), *A Sociedade dos Amigos do Diabo* (*Society*, 1989), *Alucinações do Passado* (*Jacob's Ladder*, 1990), *Tokyo Gore Police* (*Tôkyô Zankoku Keisatsu*, 2008), *A Centopéia Humana* (*The Human Centipede*, 2009), *American Mary* (2012).

*ROGERIO SALADINO*





# OS CONCEITOS DO NOVO CENÁRIO DA JAMBÔ

**Eu sempre fui uma criança estranha. Gostava de fantasiar situações absurdas e me envolver com narrativas fantásticas em livros de fábulas. Ficava no parquinho assistindo as outras crianças brincarem e criava, na minha cabeça, uma série de enredos e conflitos fantasiosos baseados nos movimentos e interações delas. De certa forma, eu me via distante e separado. Até que um dia algo mudou.**

O ano era 2000. Encontrava-me na época com dez anos de idade e implorando para minha mãe me deixar dormir na casa dos meus primos. Justificava dizendo que não teria aula no dia seguinte e que queria muito ficar com eles. Ela, relutante, deixou. Comemoramos, eu e meus dois primos, pulando alegremente e nos abraçando. Minha mãe foi para nossa casa e minha tia, mãe deles, disse que iria dormir e pediu-nos que fizéssemos o mesmo. Concordamos. Ela subia as escadas e nós aguardamos pacientemente. Assim que o barulho da porta do quarto de minha tia se fechando parou de ecoar pela casa, nós corremos para a sala de televisão. Resolvemos quebrar as regras estabelecidas e ficar acordados até mais tarde.

Ligamos a televisão e sintonizamos em um canal de desenhos animados. Em uma estranha propaganda (pelo menos para um canal de desenhos animados) era anunciada uma maratona de uma série animada, *Neon Genesis Evangelion*, que concluiria com o filme *The End of Evangelion*. Eu e meus primos ficamos extremamente empolgados e, armados com copos de achocolatado e bolachas de diversos sabores, nos preparamos para assistir a maratona inteira. Treze horas depois eu me encontrava de queixo caído, com pesadas lágrimas escorrendo pelas minhas bochechas gordinhas e rosadas, e sem palavras para descrever o que tinha acabado de assistir. Uma experiência única.





Ver todo aquele sangue, destruição, morte e impossibilidade de ação por parte das personagens despertou em mim algo que não sabia que existia: certa melancolia e inatividade perante o fluxo da vida. Com dez anos de idade passei a me perguntar se sabia o que significava viver e morrer. Naturalmente não era uma potente reflexão sobre a condição de existência do ser humano (era uma criança apenas), mas foi o primeiro momento de que tenho lembrança de começar a questionar coisas que me pareciam óbvias como, por exemplo, a existência de um Deus e por que homens deveriam se casar com mulheres. Passei a questionar, por algum tempo, minhas próprias ações. Via-me, pela primeira vez, desenvolvendo um pensamento crítico sobre minha própria condição de existência: por que sou o que sou?

Naturalmente essa euforia crítico-reflexiva não durou muito tempo, e passei a crescer como um menino comum, brincando com meus amiguinhos de Power Rangers, casando com uma das meninas da minha sala no faz-de-conta e pegando recuperação em português todos os anos de meu ensino fundamental. Mas aquela experiência continua viva em mim. Lembrar-me daquele sofá, tomando Nescau e assistindo àquelas cenas faz-me ainda arrepiar os cabelos do braço.

É um misto de nostalgia com nervosismo. Faço questão de revisitar a série animada e dedico treze horas, todos os anos, para novamente assistir os vinte e seis episódios e o filme. Mas este não é um artigo sobre essa série ou minha infância. Estou aqui para apresentar o cenário de *Skyfall RPG*. Mas essas coisas se relacionam. Assim como Neon Genesis Evangelion, Skyfall é um cenário de Fantasia Trágica Medieval.

A seguir, falo um pouco do background e das situações que me levaram a criar estas sete verdades sobre o cenário. No fim, espero, você irá entender do que se trata o cenário, a série e o futuro livro que vai sair pela editora Jambô como o primeiro cenário paralelo usando as regras de T*ormenta 20*.

## O básico

Gosto de apresentar Skyfall com estas sete verdades sobre o cenário. São sete descrições de como funciona esse mundo e como ele se relaciona com a experiência de jogo que proponho. Espero, também, que você consiga perceber como minhas experiências na infância e adolescência se traduzem nas propostas de jogo aqui descritas.

## 1. Tom e atitude

*Skyfall RPG* é um cenário sobre exploração de catacumbas antigas, salas extraplanares e ambientes urbanos repletos de magia — tudo isso na iminência de uma catástrofe apocalíptica. Isso significa que *Skyfall RPG* é um cenário heróico, mas sempre com um tom latente de melancolia e ansiedade: este é um cenário trágico. O mundo pode acabar a qualquer momento. Onde você estará quando o céu cair sobre nossas cabeças?

Quando mais novo eu era fissurado na ideia de cenários pós-apocalipticos. De fato, todo o ambiente do *mythos* hebráico me fascina e por diversas vezes me peguei lendo os mesmos trechos da Bíblia em busca de referências narrativas para o fim do mundo.

Percebi, entretanto, que mais do que me interessar pelo PÓS-fim eu me debruçava sobre o PRÉ-fim. Aquilo que antecede o silêncio eterno. Aquela angústia do fim inerente a todos. Todas as essas questões acabavam por borbulhar na minha mente criativa e se aproximar deste conceito de tragédia.

Em peças de teatro grego a tragédia é determinada, também, pelos elementos dramáticos anunciados logo no começo da peça. Todos na plateia sabem que aquela história não vai acabar bem. Ainda assim, tiram aprendizados e reflexões da experiências das personagens. Isso é Skyfall em sua essência. Um cenário sobre a jornada até o fim. Esse é o tom e atitude de um jogo Trágico-Fantástico.

## 2. O céu está caindo, e ele será nosso fim

Pouco mais de dois séculos atrás um enorme tsunami destruiu a capital dos elfos do outono. Ele foi causado por uma ilha que caiu no mar próximo da cidade. Dezenas de Anéis (anos) mais tarde, outra enorme ilha caiu do céu, destruindo a Última Fortaleza Anã de Törmund. Outras ilhas caíram depois dessa, mas nenhuma próxima o suficiente do continente de Opath para causar estrago permanente. Os magos e as mais poderosas criaturas do mundo acreditam que a Terceira Grande Queda acontecerá no centro do continente, e acabará com toda a vida.

A ideia de algo gigantesco e inevitável que se aproxima ameaçando a continuidade da vida é um ótimo motivador de aventuras. Inicialmente, pode parecer paralisador e intimidador, mas o jogo existe justamente naquele curto espaço de tempo onde os jogadores possuem agência para tentar

evitar o acontecimento ou aproveitar seus últimos momentos. Não é muito diferente da vida que levamos.

A proposta em Skyfall é justamente encontrar essa brecha. Esse momento de respiro onde podemos ter agência sobre nossas vidas (mesmo que fantasiosas) e fazer algo novo e diferente. Algo maior que a vida.

## 3. O mesmo, mas diferente

Tudo que você conhece de fantasia medieval está presente em *Skyfall RPG*, mas quase sempre com uma cara diferente. As conhecidas "raças" do cenário de fantasia medieval dão lugar às "dádivas" e "impulsos" — representações mortais das vontades divinas ou desejos dos titãs. Existem elfos, mas eles são criaturas extraplanares que controlam as quatro estações. Humanos são raros e intimamente ligados ao continente de Opath. Orcs ainda são seres de fúria, mas construíram sua civilização de maneira ordeira para controlar seus impulsos. *Skyfall RPG* é um cenário amplo, diverso e inclusivo — todo personagem é possível.

Isso é algo que sempre amei em *Tormenta*: possibilidade de infinitas formas de existência. Nenhum personagem é igual ao outro. Cada um é peculiar, único e até mesmo absurdo. Esta característica precisava estar presente no meu jogo.

Skyfall é um cenário que abre possibilidades e convida o jogador a propor diferentes narrativas e personalidades. De certa forma, qualquer tipo de personagem interessante ao grupo cabe no cenário.

## 4. Magia como tecnologia

O mundo de *Skyfall RPG* é mágico, e isso significa que a magia faz parte do dia-a-dia de todos. Moluscos mágicos são usados como meio de comunicação à distância, enormes pássaros metálicos fazem transporte aéreo e é comum ver que os lugares são muito maiores por dentro do que por fora. A descoberta de um metal raro chamado Aetherium, encontrado apenas nas Quedas, foi o ponto de partida para desenvolvimento de uma magia poderosa chamada Sinapse. Dodecaedros feitos de Aetherium reproduzem efeitos mágicos fantásticos. Na dúvida, é magia. É importante lembrar, entretanto, que esse material vem das Quedas… aquelas que ameaçam o fim da vida.

Um exercício criativo que eu fazia de tempos em tempos era pensar soluções mágicas absurdas que reproduzem efeitos e soluções que encontramos em objetos tecnológicos em nosso cotidiano. Como seria um telefone em um mundo medieval fantástico? E uma geladeira? Qual seria a solução mística para esgotos?

Essas reflexões acabaram por fazer parte do que é Skyfall. Os jogadores são convidados a pensar e encontrar soluções mágicas absurdas para problemas cotidianos. Naturalmente, isso leva a uma série de problemas. Tudo vem da exploração do minério encontrado apenas nas Quedas - as ilhas que caem do céu e ameaçam a vida em Opath.

Isso significa que existe toda uma máfia por traz da exploração do minério e os magos que lidam com isso são altamente valorizados por reinos e políticos locais. Tudo tem um custo. Mesmo o progresso.

## 5. Um mundo de Guildas de Aventureiros

Séculos atrás, ruínas de civilizações extintas foram descobertas. Isso levou as dádivas a criarem Guildas de Heróis, capazes de explorar essas ruínas e trazer tesouros e conhecimento para seus financiadores. Com a chegada da Era das Quedas, as Guildas ficaram ainda mais poderosas, liderando explorações para as misteriosas ilhas que caem do céu.

Eu gosto de identidade de grupo. Gosto de uniformes, símbolos, brasões e heráldicas. Acho que isso ajuda a fortalecer algo importante em um grupo de RPG: o sentido de coletividade.

Minha proposta em *Skyfall RPG* é que haja mecânicas específicas no jogo para desenvolvimento dos recursos que pertencem ao grupo. Assim como o personagem evolui e pega habilidades, a guilda também encontra novos recursos e possibilidades de jogo.

Isso também dialoga com algo que venho refletindo faz tempo no RPG: o sentimento de partilha. Acredito que o RPG exista justamente na vontade e desejo de um grupo criar e colaborar em uma experiência narrativa. A guilda seria uma forma de colocar todos os jogadores responsáveis pelo mesmo personagem e compartilharem responsabilidades, desafios e recompensas. De certa forma, é apenas uma planificação de algo que já existe no RPG, mas com uma cara mecânica que pode proporcionar outros momentos divertidos!

## 6. As deusas agem de forma indireta e misteriosa

Todas as divindades do cenário são representações femininas de aspectos fundamentais do mundo. A Vida, A Morte, A Luz, A Sombra, etc. É impossível vê-las, mas elas agem de maneiras estranhas e misteriosas. A única divindade que já pisou no plano material primário foi A Arquiteta, responsável por espalhar conhecimento arcano pelo mundo, mas ela foi brutalmente assassinada pelos mortais. Esse evento é conhecido como Deicídio.

Na história da humanidade encontramos diversas representações e manifestações que buscam explicar o sobrenatural e nosso papel nisso tudo. Skyfall não é muito diferente, mas tento criar diálogos com minha experiência pessoal.

Minha mãe criou a mim e meus dois irmãos como mãe solteira. No dia-a-dia ela alternava entre diversas funções, trabalhos e obrigações para nos dar tudo aquilo que julgava de bom e do melhor para nosso desenvolvimento. Minha mãe era também A Professora, A Motorista, A Espirituosa, A Crítica, A Mensageira, A Curandeira e muitas outras "A".

Pra mim, a imagem de divindade está fortemente relacionada com a imagem da maternidade e as divindades de Opath são exatamente isso: facetas femininas da própria vida.

## 7. A Sombra está presente no coração de todos

Todas as criaturas mortais de Opath sabem o que acontece quando começam a morrer. Sua alma é transportada para O Corredor, o plano onde vive a deusa Morte. A Morte irá julgar seus Grilhões (feitos no plano material primário) e determinar se você merece uma pós vida decente. Mas a Morte está sempre acompanhada da Sombra, a Eterna Tentação. A Sombra é capaz de empoderar os mortais para fazer coisas incríveis, mas irá cobrar seu preço depois…

Todo jogo de aventura precisa lidar com a morte. Ela precisa estar presente ou o jogo tem pouca graça. Não é apenas do perigo da morte que estou falando, é sua presença como sombra assustadora. Espírito que aguarda paciente nos ermos da alma.

Em Skyfall eu vejo a Sombra como algo que antecede e seduz em direção a Morte. A divindade da Sombra é capaz de conceder poderes magníficos a todos os mortais dispostos a barganhar pedaços de sua alma, mas isso tem um preço. Aqueles que dão sua alma para esta divindade, aos poucos, se afastam da luz e não podem mais receber cura mágica. Além disso, suas almas estarão para sempre marcadas, condenadas a retornar para maltratar aqueles que amaram em vida.

Se o seu personagem morre em Skyfall RPG ele pode retornar como um Eco, uma casca vazia tomada pela alma com um único objetivo: matar aqueles que amou em vida.

Toda renúncia e escolha tem um custo.

## O conceito de trágico-fantástico

Falar que *Skyfall RPG* é um cenário trágico é mais do que determinar um gênero de jogo específico — é propor uma experiência narrativa. Tudo no cenário aponta para a construção de uma história de pessoas que fazem algo maior do que a vida. E ainda assim, caminham para um trágico e inexorável fim.

Amplamente inspirado em tragédias gregas, *Skyfall RPG* é um cenário sobre colocar os protagonistas à prova na medida que encaram o fim. Todos os diferentes tipos de personagem do cenário — *dádivas e impulsos* — possuem características que tensionam a interpretação: as *melancolias e ímpetos*.

O conceito de aventura (comum nos jogos de fantasia medieval) também é tensionado quando ela existe como uma resposta a uma angústia real para todos: o mundo vai acabar, então qual o sentido de se aventurar?

Em *Skyfall RPG* seu personagem é mais do que alguém que decide sair para uma aventura: você está interpretando alguém que busca sentido nessa lenta caminhada para a morte. Este rompante pode se revelar em diversos detalhes mecânicos (como sua escolha de tipo de personagem, antecedente e classe) e narrativos (como você lida com a presença da Sombra, a caminhada para a Morte e muito mais).

O importante é sempre lembrar que *Skyfall RPG* é uma resposta aos anseios da vida cotidiana. Queremos algo maior do que a vida, e essa fantasia é nosso manifesto — mesmo que ela seja pequena frente ao fim que se aproxima.

*Skyfall RPG* será lançado em 2020, pela Jambô Editora.

*PEDRO "MESTRE PEDROK" COIMBRA*



ENCONTRO ALEATÓRIO

# YUVALIN

A principal cidade mineradora de Zakharov, ponto vital para a Jornada Heroica de Tormenta20

Texto: Felipe Della Corte
Arte: Henrique DLD

Zakharov é o reino das armas, lar dos maiores ferreiros do Reinado, cujas habilidades rivalizam até mesmo os anões de Doherimm. Em Zakharov, a fabricação de armas é muito mais do que um simples ofício — é a cultura que define o reino e seu povo, tornando-se até mesmo uma religião. Da suntuosa capital Zakharin até a menor das vilas agrícolas, todos os habitantes respeitam, apreciam e se até dedicam, com maior ou menor intensidade, ao ofício da forjaria. Para os zakharovianos, uma arma não é apenas uma ferramenta de combate, mas uma peça de arte, um adereço que demonstra a história, a linhagem e a personalidade de seu portador, sendo comum a fabricação de armas sem qualquer funcionalidade em batalha.

Aos olhos destreinados, pode parecer que a qualidade das armas de Zakharov vem da habilidade e refinamento dos ferreiros e artesãos que as produzem, mas um dos segredos mais bem guardados do reino é o conhecimento sobre a escolha dos minérios certos para a fabricação de cada tipo, forma e tamanho de arma. E ninguém entende mais de minérios e rochas do que os yuvalinenses. Reconhecida como a maior e mais importante operação mineira de Zakharov, e talvez de todo o Reinado, Yuvalin é a principal fornecedora dos metais de altíssima pureza necessários para a fabricação das armas e outros acessórios metálicos.

Hoje a segunda maior cidade em Zakharov, Yuvalin impressiona pela sua arquitetura estranha e moderna, voltada completamente para a extração, fundição, transporte e comércio de metais e minérios. A cidade é composta por um conjunto de grandes muros em formato de anéis concêntricos, que a faz parecer uma colina. Os enormes pilares de aço que sustentam a estrutura de trilhos aéreos, que ligam o distrito central diretamente com as minas, podem ser vistas de longe, e o som constante e ritmado da fundição central faz parecer que a cidade está viva — o que lhe rendeu o apelido de Coração da Forja.

A cidade dá a impressão de ser um único mecanismo gigantesco composto por diversas partes que funcionam em harmonia, e as construções seguem um padrão organizacional invejável, adaptado da engenharia anã. Ao contrário da maioria das cidades do Reinado, Yuvalin expandiu-se de forma ordenada sob a tutela da Guilda dos Mineradores, o que possibilitou uma divisão e organização muito mais clara e planejada de novas construções.

Nem mesmo a ameaça da tormenta nas Estepes do Norte ou a recente invasão purista em Zakharov conseguiram abalar o funcionamento metódico e as atividades incessantes de Yuvalin, que funciona dividida em três turnos igualmente ocupados em todos os períodos do dia e da noite. Isso é possível graças à sua arquitetura única, com um intrincado sistema de dutos de água quente que permeiam a cidade, permitindo que ela funcione quase normalmente até nas noites mais frias do inverno.

A maioria dos habitantes de Yuvalin é composta de humanos, mas a cidade provavelmente apresenta a maior concentração de anões em todo o Reinado. Elfos artesãos e goblins inventores não são incomuns de se encontrar, mas não formam uma população impressionante. Como o metal que escavam, os yuvalinenses são moldados pelo trabalho pesado e o clima hostil, o que os torna mais avantajados e robustos em sua maioria, independentemente de raça ou gênero. Entretanto, tendem a ser bem-humorados e hospitaleiros, principalmente por causa do aumento exponencial de visitantes que passam pela cidade em busca de bons negócios.

Apesar de parecer um paraíso de possibilidades e progresso, os bastidores de Yuvalin escondem um governo autoritário e corrupto, controlado com punho de ferro pelos líderes da Guilda dos Mineradores. Detentora do monopólio de matéria-prima essencial para a base da economia do reino, a Guilda é capaz de manipular até mesmo o próprio regente Walfengarr Roggandin com certa facilidade, e não mede esforços para manter-se no controle absoluto da cidade e suas operações. O governo é bastante aberto com mercadores viajantes, mas extremamente rigoroso com forasteiros, principalmente com aqueles que buscam fixar residência na cidade para começar um negócio.

## Surge a Fundição

Yuvalin é uma das mais antigas cidades do reino de Zakharov, e começou como uma pequena colônia de mineração na margem do Rio do Panteão. Recente se comparada ao restante do reino, foi fundada algumas décadas depois do Tratado da Espada e da Forja, fruto de um gesto grandioso para celebrar o acordo de cooperação entre anões e humanos: uma caravana mista das duas raças deveria partir de Zakharov para oeste, e estabelecer a rota de transporte dos preciosos minérios das Uivantes. Descendente de um dos membros da expedição original liderada por Folk Steelhart, o clérigo de Valkaria Norman Heldret foi escolhido para liderar o contingente humano dessa empreitada, ao lado do embaixador dos anões, Yuvan Rockbones, um especialista em minérios enviado por Doherimm.

A caravana com mais de cinquenta voluntários partiu até o Rio do Panteão, onde estabeleceu seu primeiro assentamento e começou a levantar as possibilidades de exploração da região, até que Yuvan finalmente encontrou um veio abundante que havia demarcado anos atrás, e liderou o início das operações. Quando os primeiros minérios foram enviados de volta a Zakharin, a qualidade do produto impressionou até mesmo os ferreiros anões. Foi então fundada a Colônia Mineradora Yuvalin, com o propósito de ser a principal fornecedora de metais e minérios em Zakharov.

Por décadas, Yuvalin atraiu milhares de pessoas dispostas a enfrentar o clima gelado do sopé das Uivantes e a dura vida no interior das minas com promessas de trabalho e riquezas, muito devido à presença constante de mestres anões que dividiam cordialmente seus segredos de mineração com os yuvalinenses. Acredita-se, inclusive, que algumas das minas em Yuvalin possuem ligação direta com entradas de Doherimm e a cidade estaria exatamente acima da Montanha de Ferro, o que explicaria a qualidade superior de seus minérios.

Mesmo pessoas sem qualquer habilidade ou envolvimento com a mineração e a forja migraram para o crescente assentamento, com a intenção de oferecer serviços diversos, como oficinas, curtumes, armazéns e tavernas. Afinal, os mineiros precisavam ter uma vida fora dos túneis. Não demorou muito para que a pequena colônia se tornasse um vilarejo e depois uma grande cidade, que cresceu em tamanho e população conforme as operações de mineração se expandiram, seguindo técnicas avançadas conhecidas por Yuvan e seus companheiros. Nessa época, o governo de Yuvalin era praticamente feudal, com Yuvan e Norman dividindo as funções administrativas e legislativas, cada um responsável por representar o interesse de seus reinos na iniciativa conjunta. Até que, alguns anos depois depois, Yuvan e os anões de Yuvalin receberam ordens para deixar a cidade e retornar imediatamente a Doherimm, abandonando os humanos à própria sorte.

A partida dos anões foi um duro golpe para toda Zakharov, mas o povo de Yuvalin transformou o desastre diplomático em uma oportunidade de fazer da cidade o principal fornecedor de minérios para o reino. As famílias mais abastadas e influentes, incluindo os Heldret, se organizaram política e economicamente na formação da Guilda dos Mineradores, com o intuito de unir esforços para expandir e fortalecer a atividade de mineração da cidade. Não demorou muito para que o poder da guilda suplantasse o governo local, estabelecendo um conselho administrativo composto pelos líderes das famílias principais, geralmente donos das minas e das operações transportadoras.

Pelas décadas seguintes a cidade cresceu e prosperou em uma velocidade estonteante. A Guilda dos Mineradores aumentou exponencialmente seu poder e influência em todo o reino, tornando-se uma das organizações mais importantes do Reinado, o que trouxe muito mais problemas do que felicidade. Com o passar das gerações, os herdeiros das três grandes famílias que lideram a guilda — Heldret, Phillard e Varhim — se tornaram cada vez mais gananciosos e arrogantes, se afastando totalmente do propósito original de sua fundação. Hoje, a guilda se parece mais com um sindicato criminoso do que uma organização comercial, controlando a cidade de forma autoritária e opressora por detrás das cortinas, manipulando os trabalhadores e cidadãos com o objetivo de aumentar seu poder e riqueza.

## A Cidade

Vista de cima, Yuvalin parece um enorme círculo, se expandindo a partir da fundição central, dividido em três "anéis" pelo sistema de aquedutos que percorre toda a cidade. O anel do meio, chamado Distrito da Forja, abriga a fundição central e a sede da Guilda dos Mineradores, residências luxuosas e o esplêndido Jardim Eterno. O Distrito da Bigorna é o segundo e mais populoso anel,

composto por quatro distritos comerciais e quatro bairros residenciais. Já o terceiro anel, denominado Distrito do Carvão, concentra atividades mineradoras, portuárias e agrícolas, além de abrigar os trabalhadores menos afortunados. Yuvan projetou a cidade como uma fonte, drenando água do Rio do Panteão até o Coração da Forja, onde é aquecida e redistribuída pela rede de canais, tornando o clima mais ameno para seus habitantes mas, como a água do sistema perde calor conforme se afasta do centro, a periferia de Yuvalin é mais fria, tornando-se uma área bem menos nobre.

Os distritos são bem organizados, com blocos e ruas identificadas através de nomes que geralmente remetem a metais ou ferramentas, como Rua Bronze ou Travessa do Fole. A Guilda dos Mineradores mantém um registro preciso e atualizado desses distritos, e controla de perto todas as permissões de negócios e moradia. Cada distrito é cercado por um muro circular que acompanha um dos aquedutos centrais — um fosso de água quente com cerca de três metros de profundidade — e tem acesso controlado através de portões guardados pela milícia. O Distrito do Carvão termina na muralha externa, que tecnicamente determina o limite da cidade, mas muitas casas já foram construídas além dos muros, formando uma espécie de periferia ilegal, apelidada extraoficialmente de Estábulo. Isso porque essa região quase não recebe o calor da fundição central e é habitada por trabalhadores muito pobres que, sem qualquer habilidade técnica ou ofício, só podem alugar sua força física para serviços braçais nas minas e docas, o que lhes rendeu a alcunha de "trobos".

## O Coração da Forja

A cidade tem como marco zero a gigantesca estrutura da Fundição Central: uma construção de pedra e aço que lembra um galpão de fábrica, cercada por quatro portas enormes, com cinco andares de altura e três imensas fornalhas com chaminés que ascendem mais algumas dezenas de metros acima do teto. Cerca de seis mil trabalhadores se revezam nos três turnos da fundição, onde são fabricados os lingotes e barras de metal mais puros e prestigiados de Zakharov. As caldeiras da fundição também são responsáveis pelo aquecimento do sistema de aquedutos da cidade. Essa maravilha tecnológica é considerada o ápice da cooperação entre a inventividade humana e a engenhosidade anã.

Cada uma das portas desemboca em uma estrada larga com um sistema de trilhos, que dá acesso direto até um dos três portões da cidade ou ao porto. Sobre cada um dos trilhos corre um enorme carro de transporte, responsável por carregar a matéria prima das minas para dentro da estrutura e conduzir o metal puro para os meios de transporte. Os carros geralmente são puxados ou empurrados por uma equipe mista de humanoides e animais de carga.

Apenas os trabalhadores podem circular livremente na Fundição Central, sendo proibida a entrada de pessoal não autorizado. A fundição é comandada pelo trio de Mestres Fundidores, cada um responsável por um turno de funcionamento. Recentemente, um dos mais antigos mestres, o anão Fidurum Hardfist, foi substituido sem explicações por um oficial yudeniano. Esse episódio vem causando alvoroço entre os trabalhadores, que estão profundamente desapontados com o suporte da Guilda à essa decisão.

## Distrito da Forja

O menor e mais importante distrito de Yuvalin é o primeiro anel ao redor da Fundição Central. Por sua posição, é o distrito mais quente e confortável da cidade, e portanto, o mais nobre. Ali encontra-se a sede da Guilda dos Mineradores, assim como as suntuosas mansões das famílias fundadoras, cada uma cercada por algumas dependências de criados.

As ruas são pavimentadas com pedras claras e iluminadas por postes com lampiões que contém magias de luz permanente. Existem algumas outras residências para membros distintos da guilda, que também esbanjam luxo e riqueza. Há também um pequeno centro de comércio no distrito, com lojas de joias (algumas delas mágicas), armas decorativas, roupas e outros artigos refinados, além de uma grande e luxuosa taverna que serve os pratos mais cobiçados da cidade, chamada Pombo de Ouro.

Mas o local de maior destaque é Normandia, um parque público coberto por uma enorme redoma de vidro, repleto de árvores e flores que desafiam o clima gelado, possível apenas graças à tecnologia dos aquedutos aquecidos. Projetado pelos melhores construtores de Doherimm, seu nome é uma homenagem ao fundador humano, Norman Heldret.

### Pontos de interesse

**Sede da Guilda dos Mineradores:** O maior prédio do distrito, a sede ocupa um espaço impressionante. É uma estrutura perfeitamente quadrada, com um pátio central aberto, que ostenta uma estátua de metal puro com as figuras dos fundadores Yuvan e Normam em um aperto de mãos. O prédio tem diversas salas ocupadas por agentes administrativos e comerciais, uma biblioteca e um salão para reuniões. O prédio é de livre circulação do público, e fortemente protegido pela milícia, que faz da sede seu quartel general. O capitão da guarda é o veterano Renard Bellum (humano, Guerreiro 6, LN) que está constantemente atolado em trabalho burocrático.

**Artemis Joias Arcanas:** Essa luxuosa oficina é especializada na fabricação de joias mágicas sob encomenda, comandada por Artemis (moreau herança da raposa, artífice 11, NB) uma criatura bela e exótica que desperta a curiosidade da maioria dos moradores e visitantes. Artemis é constantemente perturbada por pedidos de casamento e propostas de trabalho, sempre negadas com frieza. Seu maior estorvo no momento é Peter Vharim, o futuro herdeiro da casa fundadora, que se diz totalmente apaixonado pela moreau, e visita a loja diariamente com presentes e declarações de amor. Peter não é uma pessoa ruim, mas Artemis não tem nenhum interesse romântico pelo garoto, e teme que sua obsessão possa se tornar problemática no futuro.

**Kanpeki Espadas Especiais:** A arquitetura exótica dessa oficina chama a atenção na rua principal. O prédio é construído com vários telhados em camadas, tem portas corrediças e chão de tapete de palha trançada. A forja tem instrumentos estranhos e é operada por apenas duas pessoas: o proprietário Hatori Muramune, e seu jovem assistente Goro Okazaki. Ambos tamuranianos, falam um valkar carregado de sotaque, e não são muito cordiais com os clientes. No entanto, as espadas tamuranianas de Mestre Muramune são verdadeiras lendas entre os habitantes de Yuvalin, dispostos a pagar uma pequena fortuna apenas para exibi-las como objetos de arte em suas casas. A verdade é que Hanzo gosta mesmo de forjar suas espadas sob medida para guerreiros honrados e valorosos, e se mudou para Yuvalin com o objetivo de fabricar a katana perfeita, utilizando o raro aço-rubi.

# Distrito da Bigorna

Agitado e barulhento, esse distrito concentra a maior parte da população de Yuvalin, com centenas de casas, oficinas, lojas e tavernas espalhados por toda a sua extensão. Sua arquitetura não é muito diferente de outras grandes cidades do Reinado, como Deheon e Zakharin, mas impressiona até mesmo viajantes experientes pela quantidade absurda de estabelecimentos que oferecem todo tipo de item de metal, do mais comum ao extremamente exótico. Em termos de jogo, é possível encontrar versões obra-prima de todos os tipos de armas, armaduras ou itens, com qualquer tipo de aprimoramento. É possível encontrar armas e armaduras mágicas (até um máximo de +3 de bônus de melhoria) e até mesmo equipamentos forjados a partir de metais especiais como adamante e mitral. Encontrar esse tipo de item requer um teste bem sucedido de Obter Informação (CD 15).

## Pontos de Interesse

**Oficina Beluhga**: Chefiada pela anã "ferreira-a-frio" Penellope Pendragon — conhecida como Pen-Pen — essa prestigiosa oficina oferece armas, armaduras e escudos forjados a partir do raríssimo *gelo eterno* extraído das Montanhas Uivantes.

**Taverna Fim do Mundo**: Essa pocilga sem grandes qualidades serve como fachada para as operações de um cartel de goblins inventores que comercializa uma gama de produtos explosivos ilegais, como bombas e granadas. O líder do cartel é um goblin avarento e arrogante, bem acima do peso, que está sempre usando um monóculo e uma cartola amarrotada, auto intitulado "Gallyx, Príncipe da Pólvora" (ladino 7, NM).

**Minérios Maravilhosos**: O próprio patriarca da família Heldret, um excêntrico inventor chamado Ezequias, tem sua oficina no Distrito da Bigorna. Quando questionado sobre os motivos de escolher o distrito menos nobre, ele sempre responde com outra pergunta: "e por que não?" Ezequias é um ávido pesquisador de novos minerais, provavelmente um dos melhores do Reinado, e possui peças de materiais exóticos como aço-rubi e matéria vermelha. Dizem que ele é aficionado pela Tormenta e se interessa avidamente por qualquer informação sobre a tempestade.

# Distrito do Carvão

O anel externo é o maior em termos de espaço, mas não é muito populoso. Isso porque boa parte do território é ocupado pelas operações do Porto Varhim, um ancoradouro construído na margem leste do Rio do Panteão que opera dia e noite, recebendo embarcações que transportam os insumos produzidos pela cidade até o mar, de onde escoam para todo o Reinado. Outra parte do distrito abriga uma audaciosa operação agrícola que usa o calor do sistema de aquedutos para cultivar fazendas-estufa durante o ano todo, produzindo boa parte do alimento consumido pela cidade. O restante do anel é composto por casebres, tavernas, mercearias e pequenas oficinas e lojas, geralmente pobres demais para pleitear um local no Distrito da Bigorna.

Os portões Norte e Sul levam, respectivamente, para as Minas Heldret e Minas Phillard, através do sistema de trilhos que seguem até a entrada das minas. A muralha externa tem quase o dobro da altura dos muros internos, e é pontilhada por ameias e torres de vigília. Margeando o muro está o assentamento populacional conhecido como "O Estábulo" onde casebres são construídos de forma desordenada, se amontoando o mais próximo possível do calor que emana da cidade. Essa periferia está oficialmente fora dos limites urbanos, mas é monitorada de perto pela milícia, com a finalidade de "evitar problemas". É comum ver grupos de habitantes do Estábulo amontoados ao longo dos trilhos para oferecer seus serviços às equipes de carros de transporte que passam carregando material para dentro e para fora das minas.

# Dia-a-dia na cidade

Yuvalin é um cidade ocupada. Suas ruas fervilham de transeuntes em quase todas as horas do dia e da noite, graças ao funcionamento em três turnos. Como a Guilda tem um controle extremamente autoritário, crimes comuns como roubos ou assaltos são muito raros, o que não impede a milícia local de ostentar armas e armaduras de alta qualidade. O clima de falsa segurança já faz parte da vida dos yuvalinenses, e a maioria considera um ótimo negócio viver sem preocupações em uma cidade tranquila e próspera em troca de obedecer às demandas da Guilda. Não raro ocorrem manifestações contrárias ao sistema autocrático de Yuvalin, que são prontamente reprimidas pelos agentes da Guilda, seja de forma aberta através de prisões por desacato e baderna, até inexplicáveis desaparecimentos convenientes.

Apesar das leis locais serem rígidas com assuntos como contrabando e comércio ilegal, é possível comprar e vender quase tudo dentro dos muros de Yuvalin, até mesmo armas de fogo e escravos, quando se tem os contatos (e os tibares) necessários.

A administração interna da cidade tem um modelo de falsa democracia desenhado para garantir a ordem: cada um dos distritos tem um prefeito, que é escolhido por aclamação popular a cada cinco anos. Os candidatos precisam obrigatoriamente ser membros filiados à Guilda dos Mineradores, e cada um pode apontar o chefe da guarda de seu distrito. Em teoria, a função do prefeito é representar os interesses e necessidades diretas de seu distrito junto ao alto escalão da Guilda, mas a verdade é que não passam de fantoches à mercê dos caprichos das famílias fundadoras.

Apesar do grande terror infligido aos habitantes da cidade quando foi formada, a Área de Tormenta ao norte de Zakharov acabou se tornando mais e mais um plano de fundo para a cidade. Ainda assim, apesar de não ter afetado diretamente a cidade, a tempestade rubra perturba os habitantes com seus trovões avermelhados que despontam ameaçadoramente no horizonte, como um aviso de que as primeiras gotas de ácido podem chover sobre Yuvalin a qualquer momento. O assunto é tabu em quase todas as rodas de conversa, e informações relacionadas à Tormenta são prontamente abafadas pelos agentes da Guilda.

Mesmo com a rendição de Zakharov para Yuden, os Puristas não investiram contra Yuvalin. Especula-se que o Exército Purista tenha feito algum tipo de acordo com a Guilda dos Mineradores para fornecer equipamentos e materiais exclusivos aos invasores, e em troca manter seu controle político da cidade.

# Ganchos de Aventuras

Yuvalin esconde uma série de problemas e perigos, desde operações criminosas até manifestações recentes da tormenta. Alguns principais ganchos de aventura são:

- A ação criminosa e corrupta da Guilda dos Mineradores promove injustiças por toda a cidade, desde impostos abusivos até assassinato.
- O Rio do Panteão tem sofrido mutações por causa da área de Tormenta, o que pode afetar (e até contaminar) o sistema de aquedutos da cidade. Alguns trabalhadores do porto, inclusive, juram ter visto demônios da tormenta na margem oposta do rio.
- Existe um mercado táurico escondido no submundo da cidade que sequestra habitantes do Estábulo para serem vendidos como escravos.
- Com a recente invasão de Yuden, oficiais puristas têm sido vistos perambulando pela cidade, algumas vezes prendendo cidadãos acusados (falsamente) de conspirar contra o exército.
- O patriarca da família Heldret, Ezequias, está pesquisando a famigerada *matéria vermelha* que nasce na Tormenta. Ele sempre procura por aventureiros dispostos a ajudá-lo em suas pesquisas, com o intuito de "usar a Tormenta contra ela mesma".

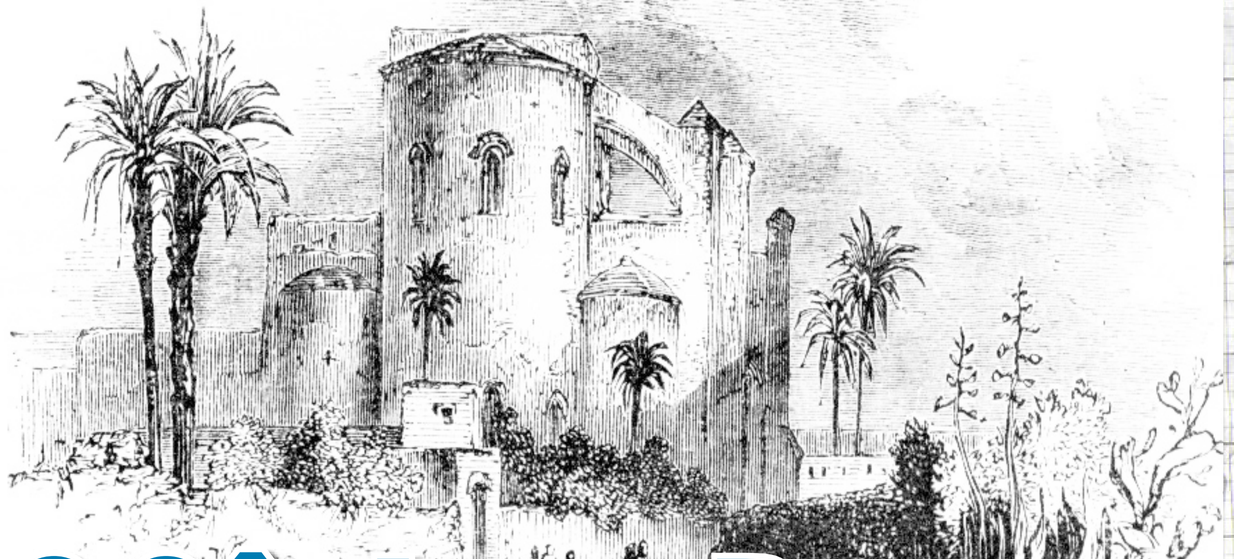
*FELIPE DELLA CORTE*

## Jornada Heroica: uma nova maneira de se aventurar em Arton

Com o sucesso estrondoso da campanha *TORMENTA20* no Catarse, as metas de novas aventuras foram mais do que batidas. Elas serão histórias sequenciais, que levarão os personagens do primeiro ao vigésimo nível, culminando em uma inédita expedição ao centro de uma Área de Tormenta, mais especificamente a Área de Zakharov.

Essa jornada tem início precisamente em Yuvalin, onde o famoso inventor Ezequias Heldret recruta os jogadores como aliados em sua cruzada para pesquisar e entender a Tormenta, com a finalidade de derrotá-la de uma vez por todas.

Para isso, o grupo precisará enfrentar a facção criminosa que infesta a Guilda dos Mineradores, e abrir caminho para o que Ezequias acredita ser um cofre perdido dos anões que esconde os segredos para a forja do aço-rubi — talvez o único material em Arton capaz de ferir os lefeu!



# O Gênio no Deserto

**Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Dungeons & Dragons, Tormenta RPG,* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *O Gênio no Deserto* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.**

## O príncipe enfermo

Em uma terra distante, o filho da rainha caiu vítima de uma doença misteriosa, que ninguém conseguiu solucionar. Seu corpo está parcialmente paralisado e ele sente dores atrozes. Para fins de jogo, considere que o príncipe tem quatorze semanas de vida antes de morrer.

A rainha recruta os personagens para uma missão: *"Ouvi lendas sobre um gênio que vive no deserto, na cidadela ao redor de um oásis. Dizem que tem conhecimento sobre a vida e a morte. Certamente é capaz de ajudar meu filho. Encontrem a cura e eu os recompensarei!"*

Os conselheiros da rainha mostram um desenho da tal cidadela em meio a dunas de areia, cercada de palmeiras. E indicam a direção do lugar num mapa antigo.

## A viagem

A cidadela fica a duas semanas de viagem, além das montanhas. A localização do mapa é acurada. O desenho, porém, é pura fantasia do artista! O deserto é na verdade um deserto de altitude, entre cordilheiras. Personagens que não procuram obter mais informações sobre a região e não se preparam adequadamente, são surpreendidos. A viagem não apresenta grandes perigos, mas o ar é rarefeito e tanto os dias como as noites são gélidos. Peça testes de resistências físicas para evitar que os personagens fiquem fatigados e também para que não sofram dano por frio. Se não tiverem levado um bom estoque de água, peça testes ligados a sobrevivência em áreas descampadas, ou sofrem também dano por sede. Afinal, o deserto pode ser frio, mas ainda é árido.

Faça cada falha custar dois dias de viagem adicionais e ser marcante de alguma forma. Personagens fatigados, só melhoram quando deixam o deserto a as montanhas. Os que sofrem dano de frio, podem perder dedos das mãos e dos pés, ou ficar com o rosto marcado. Dano por sede pode reduzir permanentemente pontos de vida, etc...

## A cidadela

Ao chegarem à cidadela, os personagens são recepcionados pelos habitantes e hospedados sem custos. Os moradores do local, contudo, parecem surpresos. Não ouviram falar de nenhum gênio, muito menos de um que tenha conhecimento sobre vida e morte. Quem mais se aproximava disso era Ocitémetam, velho mago erudito, filósofo e alquimista, que construiu a cidadela. Está morto há muitos anos, e ninguém vai ao palácio dele, pois dizem que é assombrado. Mas há rumores sobre tesouros escondidos numa câmara secreta.

Talvez ela contenha o tal gênio que procuram?

## O palácio

A morada de Ocitémetam na cidadela é facilmente acessível. No pátio externo possui jardins com estufas e árvores frutíferas, fontes sulfurosas e até casas de banhos com águas termais. Os "fantasmas" são seres invisíveis que serviam Ocitémetam e que continuam seus afazeres domésticos depois da morte do amo. Isso é percebido ao notar o estado de preservação do palácio, que continua intacto, mesmo após abandonado. Há, contudo, um guardião que protege o lugar e ataca o grupo — pode ser um golem, uma quimera, um basilisco... Qualquer monstro adequado como desafio. Uma vez vencido, os personagens podem explorar o resto do palácio à vontade.

Vasculhando o local, eles encontram castiçais de ouro e algumas pratarias na cozinha. No quarto de Ocitémetam, cadernos e livros. Há um cofre no subterrâneo com porta e paredes maciças, protegido por feitiços ancestrais. Deve ser a tal câmara secreta, mas para acessá-la é preciso responder uma pergunta: *"Quantos magos existem na ilha de Muhnen R'agul?"*

## O poder da matemágica!

Ninguém em lugar nenhum ouviu falar da ilha de Muhnen R'agul. Ela não existe e testes de conhecimento bem-sucedidos, revelam que não é mencionada em lendas ou mapas. A resposta está contida nos escritos do mago. Estudar os cadernos e livros toma uma semana e requer que os personagens se dediquem à tarefa.

Os cadernos têm anotações sobre a história e a geografia de uma ilha utópica, descrita como sociedade perfeita. A população da ilha é estipulada no texto é de quinhentos habitantes. Os livros, por outro lado, são um tratado demográfico. Há duas informações relevantes neles. A primeira: a cada cem pessoas, só uma se torna um herói. A segunda: num grupo de dez heróis, quatro costumam escolher carreiras marciais, três se revoltam contra a ordem estabelecida, dois se voltam para estudos teológicos e — só um— estuda ciências arcanas e seculares.

Juntando essas informações, é possível calcular que Muhnen R'agul tem "meio mago" — a resposta é uma brincadeira de Ocitémetam, que abre o cofre.

## A biblioteca oculta

Atrás do cofre os personagens encontram um pequeno laboratório e outra sala, com incontáveis livros e pergaminhos. São tratados de alquimia e medicina. Não há neles nenhum indício de como encontrar uma lâmpada mágica. Caso os jogadores ainda não tenham entendido, o único "gênio" na cidadela era literal — o próprio Ocitémetam, grande filósofo e alquimista. Seus ensinamentos podem levar a descoberta da cura, mas para isso o personagens terão que trabalhar duro! Estudar os tratados e preparar um elixir miraculoso leva pelo menos um mês, alguns testes e uma semana adicional para cada falha...

Conseguirá o grupo salvar o príncipe?

*DAVIDE DI BENEDETTO*



PEQUENAS AVENTURAS

CHEFE DE FASE

# Os poderes ancestrais e misteriosos de *Wu Assassins*, para 3D&T Alpha Império de Jade e Mutantes & Malfeitores

# MIL MONGES!

**Produção americana disponível na Netflix, *Wu Assassins* acompanha Kai Jin (Iko Uwais), um chef descendente de chineses e indonésios, que vive mais ou menos tranquilo no bairro de Chinatown, em San Francisco. O pai adotivo de Kai é um chefão do crime e quase todos os círculos que o cozinheiro frequenta têm relações com o submundo, mas Kai tenta ao máximo se manter distante dessa realidade.**

O plano do jovem descendente de asiáticos é simples: ter seu próprio food truck, para viver do seu trabalho e desenvolver suas habilidades culinárias.

Mas a vida de Kai vira de cabeça para baixo quando ele é levado para uma espécie de dimensão paralela pela misteriosa Ying Ying. Lá, Ying o ensina sobre o perigos dos poderes místicos de wu. Cabe aos "assassinos de wu " a tarefa de eliminar os mestres malignos que usam estes poderes de forma errada.

Kai é apenas o mais recente em uma longa linha de guerreiros com esse propósito. Para realizar sua missão, ele recebe o poder de mil monges, suas habilidades, conhecimentos e até seus rostos. Assim ele consegue agir despercebido para  enfrentar os mestres wu, mesmo que seja bem relutante sobre essa coisa toda de assassino...

## Usando Kai em campanha

A forma mais óbvia de colocar Kai contra os personagens dos jogadores é tornar um deles um mestre wu. Qualquer personagem com poderes elementais pode ser um alvo do chef lutador, mesmo que ele esteja enganado no final das contas. Talvez um dos inimigos do grupo ludibrie Kai, convencendo-o de que um dos personagens dos jogadores é o seu alvo. Depois de esclarecer o mal-entendido, ele pode ajudar os personagens dos jogadores a se vingar do vilão.

Considerando que o poder dos assassinos de wu pode disfarçar seu usuário enquanto luta, você pode aproveitar a ficha de Kai e aplicá-la a qualquer NPC com o qual os personagens interajam com frequência. Quem sabe a garçonete da estalagem ou o clérigo sorridente do templo não são, na verdade, assassinos de wu? Isso pode ser combinado com a alternativa anterior para criar dilemas e drama para os personagens dos jogadores.

## 3D&T 21N

**Kit:** Shaolin (Ataques em Série, Manobra Extra).

**Características:** F2, H4, R3, A2, PdF1; 15 PVs, 21 PMs.

**Vantagens:** Aceleração, Ataque Múltiplo, Equilíbrio Ying Yang, Identidade Alternativa, Memória Expandida, Mentor, Poder Oculto, Técnica de Luta (Ataque Debilitante, Ataque Forte, Ataque Preciso, Bloqueio, Combo).

**Desvantagens:** Código de Honra dos Heróis.

## Império de Jade

**Humano Monge 8, Médio, Honesto.**

**Iniciativa:** +15.

**Sentidos:** Percepção +14.

**Classe de Armadura:** 22 (+4 nível, +4 Des, +3 Sab, +1 sexto sentido).

**Pontos de Vida:** 68.

**Pontos de Magia:** 26.

**Resistências:** Fort +9, Ref +10, Von +9.

**Deslocamento:** 18m.

**Ataques Corpo-a-Corpo:** desarmado +11 (1d8+3).

**Habilidades:** For 16, Des 18, Con 16, Int 10, Sab 16, Car 10, Hon 15.

**Perícias:** Acrobacia +20, Atletismo +19, Furtividade +15, Iniciativa +15, Ofício (cozinhar) +15, Percepção +14.

**Talentos:** Usar Armas (simples), Usar Armas Exóticas (escolha três armas de monge), Fortitude Maior, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro, Ataque Desarmado Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Ataque Atordoante, Desviar Objetos, Acrobacia Audaz, Foco em Perícia (Ofício: cozinhar).

**Habilidades Especiais:** Dano desarmado (1d10), rajada de golpes, sexto sentido +1, evasão, ataque chi

(RD 5), movimento ágil +5, meditação (2 horas)

**Jutsu:** *integridade corporal.*

**Equipamento:** facas de cozinha.

**Rosto de mil monges:** A identidade de Kai é protegida pelos monges que emprestam seus poderes ao assassino de wu. Como uma ação livre, Kai pode conjurar o jutsu *véu das múltiplas faces*, assumindo a aparência de um dos mil monges.

**Poder dos mil monges:** Como uma ação, Kai pode gastar 1 PM e procurar extrair poder e conhecimento dos monges. Isso permite fazer testes de perícia como se ele fosse treinado ou concede acesso a um talento ou jutsu específico até o final de seu próximo turno.

## M&M — NP 10

**For 3, Vig 3, Agi 4, Des 4, Lut 12, Int 0, Pro 3, Pre 0.**

**Perícias:** Acrobacia 11 (+15), Atletismo 11 (+14), Especialidade: cozinhar 15 (+15), Percepção 11 (+14), Veículos 4 (+8).

**Vantagens:**

Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Agarrar Preciso, Agarrar Rápido, Ataque Acurado, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado (desarmado), Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Esquiva Fabulosa, Imobilizar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Prender Arma, Rolamento Defensivo 5.

**Poderes:**

**Artes Marciais (5 pontos)**

Golpe (baseado em Força) 5.

**Poder dos Mil Monges (24 pontos)**

Morfar 2 (qualquer um dos mil monges), Acessar Memórias (Variável 2).

**Combate:** ataque +12 corpo-a-corpo (desarmado), dano 5, Defesa 22, iniciativa +8.

**Defesa:** Esquiva +12, Fortitude +8, Aparar +12, Resistência +8, Vontade +10.

**Total:** Habilidades 58 + Perícias 26 + Vantagens 20 + Poderes 29 + Defesas 20 = 153

*THIAGO ROSA*

# DRACONIANOS

**Draconianos. No decorrer dos anos, estes monstros tornaram-se uma espécie de marca registrada do mundo de *Dragonlance* — um dos cenários de *D&D* favoritos de muitos jogadores veteranos. Ao lado de dragões malignos, humanos, minotauros e outras criaturas, os draconianos compunham os exércitos da maléfica deusa-dragão Takhisis durante a já mítica Guerra da Lança.**

Embora os draconianos pertençam ao mundo de Krynn, todos conhecemos as possibilidades de combinar elementos entre cenários, usando nossos RPGs favoritos. Então temos aqui uma versão "genérica" desta raça terrível, para que você possa incluir em suas campanhas de *Tormenta RPG*.

Maiores detalhes sobre o mundo de Krynn podem ser encontrados na antiga caixa básica *Tales of the Lance,* em suplementos de *D&D 3E* — que podem ser encontrados em versão PDF no site *Drive Thru RPG* — e agora, no Brasil, no relançamento dos romances do cenário pela Jambô, começando por *Crônicas vol. 1: Dragões do Crepúsculo de Outono*.

## Servos de Tiamat

Draconianos são monstros magicamente criados através de um complicado ritual envolvendo ovos de dragões de tendência Bondosa. Dividem-se em cinco espécies: aurak, baaz, bozak, kapak e sivak.



TESOUROS ANCESTRAIS

Um draconiano lembra, de certa forma, um homem-lagarto — mas o aspecto exato varia de espécie para espécie. Exceto pelos aurak, todos têm pequenas asas que não permitem voar, mas planar por pequenas distâncias. Apenas os sivak têm asas desenvolvidas o suficiente para voar.

Quando um draconiano morre, a energia mágica se esvai de seu corpo de formas variadas, sendo capaz de ferir pessoas próximas. Isso leva qualquer guerreiro experiente a pensar duas vezes antes de matar um draconiano.

Acredita-se que os draconianos não são capaz de se reproduzir; porém, seu tempo de vida é extremamente longo (cerca de 1.000 anos). Estes "homens-dragão" têm um metabolismo extremamente resistente, sendo imunes a diversas doenças. Também são capazes de sobreviver com pouca água e comida.

Draconianos são Malignos, sem exceção. Sua brutalidade e feitos hediondos são odiados por praticamente todas as raças humanoides. Corrupção e perversidade são normais para este povo. Eles obedecem cegamente a Takhisis, a "Rainha das Trevas", uma deusa que costuma ser representada de duas formas: a Dama Sombria, uma feiticeira de longos cabelos e manto negro; e o Dragão Cromático, um monstruoso dragão de cinco cabeças, cada uma pertencendo a uma cor de dragão — vermelha, branca, azul, verde e negra. Em outros mundos, esta forma é mais conhecida por outro nome: Tiamat.

Draconianos não temem dragões; de fato, a famosa aura de medo destas criaturas exerce sobre eles um efeito contrário. Se estiver ao alcance da presença aterradora de um dragão, um draconiano recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência.

## Aurak

Por derivarem dos ovos de dragões dourados, estes são os draconianos mais raros, inteligentes e mortais. Sua furtividade é notória; auraks não têm asas, mas podem mover-se silenciosamente — e também conseguem atravessar curtas distâncias teletransportando-se magicamente.

Seus sentidos são muito aguçados, detectando criaturas invisíveis e nunca sendo enganados por ilusões. Além disso, possuem muitos outros poderes mágicos, incluindo dons metamórficos e um poderoso controle mental, que os tornam perfeitos espiões.

Em sua forma natural, podem rasgar seus inimigos com suas garras e mordida afiadas, e também disparar explosões de energia mágica. Quando disfarçados como outras criaturas, disfarçam esses ataques como armas ilusórias. Eles também podem soprar um gás venenoso.

### Tormenta RPG

**Ladino 1 / Monstro 8**

***Médio, Leal e Maligno, ND 9***

**Iniciativa +14**

**Sentidos:** Percepção +14, visão no escuro, percepção às cegas 15m.

**Classe de Armadura:** 27 (+4 nível, +2 Des, +8 natural, +3 armadura).

**Pontos de Vida:** 84.

**Resistências:** Fort +7, Ref +10, Von +6, imunidade a doença, ilusão, paralisia e sono, resistência a magia +4.

**Deslocamento:** 12m.

**Ataques Corpo-a-corpo:** 2 garras +10 (1d8+6) e mordida +10 (1d8+6).

**Ataques à Distância:** explosão mística +10 toque (1d8+4 essência, 3m).

**Habilidades:** For 15, Des 15, Con 12, Int 16, Sab 15, Car 17.

**Perícias:** Cavalgar +14, Conhecimento (geografia) +15, Conhecimento (nobreza) +15, Diplomacia +15, Enganação +15, Furtividade +18, Intimidação +15, Intuição +14, Obter Informação +15.

***Ataque Furtivo:*** quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), o aurak causa 1d6 pontos de dano adicional.

***Estertores de Morte:*** se reduzido a 0 PV, o aurak não cai inconsciente nem sangrando. Em vez disso, a energia mágica começa a se esvair de seu corpo em chamas verdes, colocando-o em um frenesi de batalha. Ele recebe +2 nas jogadas de ataque e dano. Uma vez iniciados os estertores de morte, o aurak está condenado; ele se torna imune a magias e efeitos de cura.

A cada rodada, no início de seus turnos, o aurak perde 1d4 PV, e causa 1d4+4 pontos de dano de essência a todas as criaturas adjacentes. Quando seus PV negativos chegam a –42, seu corpo físico é destruído e ele se torna uma esfera de energia verde, recebendo +5 nas jogadas de ataque (para um total de +17) e seus ataques corpo-a-corpo passam a causar 2d6+8 de dano de essência. Essa

forma não sofre dano e é automaticamente bem sucedida em todos os testes de resistência. Ela persiste por mais 1d4+2 rodadas, quando finalmente explode numa esfera com 6m de raio, causando 6d6+4 de dano de essência e deixando as criaturas na área paralisadas por 1d4 rodadas (Reflexos CD 15 reduz o dano à metade e a paralisia a uma rodada). A explosão é tão poderosa que itens empunhados pelas criaturas na área também são destruídos se falharem em testes de Reflexos (mesma CD).

***Magias (M):*** (nível 1) *hipnotismo, névoa obscurecente, toque chocante*; (nível 2) *alterar-se, detectar pensamentos, invisibilidade*; (nível 3) *idiomas, névoa fétida, relâmpago, sugestão*; (nível 4) *escudo de fogo, muralha de fogo, porta dimensional*; (nível 5) *marionete*. *PM:* 30. *CD:* 13 + nível da magia.

***Sopro Venenoso:*** como uma ação padrão, o aurak pode expelir névoa venenosa em um cone de 4,5m, causando 2d10+4 pontos de dano e cegueira por 1d4 rodadas. Um teste bem-sucedido de Fortitude (CD 15) reduz o dano à metade e a cegueira a 1 rodada. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

**Equipamento:** couro batido obra-prima.

**Tesouro:** dobro do padrão.

## Baaz

Pouco inteligentes e fracos de caráter, os baaz se parecem com homens cobertos de escamas. Pequenas asas protuberam de suas omoplatas. Embora o rosto de um baaz seja tão variado quanto a dos humanos, muitos deles têm focinho de cachorro. Geralmente os baaz se disfarçam de humanos cobrindo-se com mantos e outras roupas pesadas. Aqueles que têm aparência mais "humana" são utilizados como espiões.

Os baaz são criados injetando uma substância enrijecedora em ovos de dragões de latão. Quando vivos, seus tecidos são normalmente "moles", apesar do líquido endurecedor em seus corpos. Entretanto, quando uma dessas criaturas é morta, imediatamente se transforma em algo parecido com pedra — aprisionando qualquer arma que tenha sido utilizada para dar o último golpe. Muitos guerreiros foram mortos por outros draconianos enquanto suas armas estavam presas no cadáver de um baaz! Após alguns valiosos segundos de combate, o cadáver do draconiano se transforma em pó.

Baaz são os menores e mais comuns draconianos. Seu temperamento sádico fica ainda pior quando estão sob efeito de bebida. Além de suas armas naturais, preferem usar equipamentos facilmente ocultáveis em emboscadas. Quando atacam abertamente, em guerra, favorecem espadas longas e azagaias.

### Tormenta RPG

**Guerreiro 1 / Monstro 2**

**Médio, Neutro e Maligno, ND 3**

**Iniciativa +5**

**Sentidos:** Percepção –1, visão no escuro.

**Classe de Armadura:** 21 (+1 nível, –1 Des, +5 natural, +4 armadura, +2 escudo).

**Pontos de Vida:** 32.

**Resistências:** Fort +3, Ref +0, Von –3, imunidade a doença, paralisia e sono, resistência a magia +4.

**Deslocamento:** 6m.

**Ataques Corpo-a-corpo:** 2 garras +6 (1d4+4) e mordida +6 (1d6+4) ou espada longa +7 (1d8+4, 19-20) e mordida +6 (1d6+4).

**Ataques à Distância:** azagaia +4 (1d6+4).

**Habilidades:** For 16, Des 8, Con 11, Int 9, Sab 6, Car 8.

***Estertores de Morte:*** se reduzido a 0 PV, o baaz não cai inconsciente nem sangrando. Em vez disso, começa a enrijecer. Uma vez iniciados os estertores de morte, o baaz está condenado; ele se torna imune a magias e efeitos de cura.

A cada rodada, no início de seus turnos, o baaz perde 1d4 PV, e recebe RD 2 (cumulativo). Quando seus PV negativos chegam a –16, seu corpo enrijece completamente, tornando-o uma estátua de pedra indestrutível. A criatura que fez o último ataque deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos (CD 11) ou a arma usada fica presa na estátua, impossível de ser removida. Após 1d4 rodadas, a estátua se desfaz em pó, e a arma cai no chão.

***Planador:*** o baaz pode planar como se estivesse sob efeito de *queda suave*, e percorrer uma distância máxima igual ao quádruplo da altura que estiver caindo, com deslocamento de voo 15m.

**Equipamento:** espada longa, 2 azagaias, brunea, escudo pesado.

**Tesouro:** padrão.





## Bozak

Este tipo de draconiano é revestido com escamas que lembram bronze, pequenas como escamas de peixe no rosto, nas mãos e nos pés, mas chegando a 3cm no resto do corpo. Embora sua habilidade de voar seja limitada, os bozak podem planar muito bem, se mantendo no ar indefinidamente quando há ventos fortes.

Os bozak são criados a partir de ovos corrompidos de dragões de bronze. Quando um deles é morto, a carne se transforma em pó — mas seus ossos começam a vibrar e explodem violentamente.

Os mais cautelosos entre os draconianos, bozak servem como comandantes e membros de forças especiais. Sua cautela se reflete no uso de magia e armas de longo alcance, sempre preferindo estas antes de entrar em combate direto.

### Tormenta RPG

**Guerreiro 1 / Monstro 4**

**Médio, Leal e Maligno, ND 5**

**Iniciativa +11**

**Sentidos:** Percepção +10, visão no escuro.

**Classe de Armadura:** 26 (+2 nível, +3 Des, +6 natural, +5 armadura).

**Pontos de Vida:** 49.

**Resistências:** Fort +9, Ref +9, Von +6, imunidade a doença, paralisia e sono, resistência a magia +4.

**Deslocamento:** 6m.

**Ataques Corpo-a-corpo:** 2 garras +6 (1d4+5) ou cimitarra +8 (1d6+5, 18-20).

**Ataques à Distância:** arco composto +10 (1d6+5, x3, 18m).

**Habilidades:** For 16, Des 17, Con 12, Int 15, Sab 15, Car 15.

**Perícias:** Conhecimento (estratégia) +10, Intimidação +10.

***Estertores de Morte:*** se reduzido a 0 PV, o bozak não cai inconsciente nem sangrando. Em vez disso, seu corpo começa a vibrar em alta velocidade, recebendo os efeitos da magia *velocidade* (+2 nas jogadas de ataque, CA e testes de Reflexos, e pode fazer um ataque adicional ao gastar uma ação completa). Uma vez iniciados os estertores de morte, o bozak está condenado; ele se torna imune a magias e efeitos de cura.

A cada rodada, no início de seus turnos, o bozak perde 1d4 PV. Quando seus PV negativos chegam a –24, ele finalmente morre. Sua carne se transforma em pó, e seus ossos explodem, causando 1d6+2 de dano de perfuração em todas as criaturas a até 3m.

***Magias (M):*** (nível 1) *mãos flamejantes, mísseis mágicos, névoa obscurecente*; (nível 2) *invisibilidade, levitação, teia*. *PM:* 17. *CD:* 12 + nível da magia.

***Planador:*** o bozak pode planar como se estivesse sob efeito de *queda suave*, e percorrer uma distância máxima igual ao quádruplo da altura que estiver caindo, com deslocamento de voo 15m. Se estiver em condições de vento forte ou superiores, pode manter o deslocamento de voo indefinidamente, se não pousar (veja "Vento", Capítulo 10, *Tormenta RPG*).

***Tiro Rápido:*** como uma ação completa, o bozak pode fazer dois ataques com seu arco composto, com bônus de +8.

**Equipamento:** couraça, cimitarra, arco composto obra-prima, 20 flechas.

**Tesouro:** dobro do padrão.

## Kapak

Os kapak parecem menos humanos que os baaz. Têm uma pequena crina que pende de um dos cantos da boca. Suas grandes asas de couro os fazem peritos em planar. Eles desprezam roupas, que consideram "trapos inúteis" criados pelos humanos. Como compensação, são conhecidos por vestir "troféus" de suas vítimas (colares, braceletes e outros objetos brilhantes).

Os kapak são geralmente ignorantes, "malcriados" e burros. Eles se adequam mais facilmente à vida militar onde suas ações são dirigidas por outros draconianos mais inteligentes como os baaz ou bozak. Um destacamento de soldados kapak é perigoso, rápido e surpreendentemente forte. Eles preferem o combate direto, onde sua saliva venenosa e suas garras curvas e afiadas têm melhor resultado.

Os kapak servem muito bem como combatentes e assassinos. Sua mordida venenosa é notória: antes de entrar em combate, costumam envenenar suas armas lambendo as lâminas. Kapak são criados a partir de ovos de dragões de cobre. Quando um kapak é morto, seu corpo se dissolve em uma poça de ácido.

### Tormenta RPG

**Monstro 3, Médio, Leal e Maligno, ND 2**

**Iniciativa +6**

**Sentidos:** Percepção +0, visão no escuro.

**Classe de Armadura:** 16 (+1 nível, +4 natural, +1 escudo).

**Pontos de Vida:** 20.

**Resistências:** Fort +3, Ref +2, Von –1, imunidade a doença, paralisia e sono, resistência a magia +4.

**Deslocamento:** 9m.

**Ataques Corpo-a-corpo:** garra +5 (1d4+3) ou mordida +5 (1d6+3 mais saliva venenosa) ou espada curta +5 (1d6+3, 19-20).

**Habilidades:** For 15, Des 10, Con 13, Int 7, Sab 9, Car 8.

***Estertores de Morte:*** se reduzido a 0 PV, o kapak não cai inconsciente e começa a sangrar ácido em profusão; ele não pode rolar testes de Fortitude para parar de sangrar. Quando o kapak sofre dano por um ataque corpo-a–corpo, o atacante sofre 1d4+1 de dano de ácido. Uma vez iniciados os estertores de morte, o kapak está condenado; ele se torna imune a magias e efeitos de cura.

Quando seus PV negativos chegam a –10, ele finalmente morre, dissolvendo-se em uma poça de ácido que ocupa um quadrado com 4,5m de lado. No início de seus turnos, criaturas e objetos em contato com a poça sofrem 2d4+2 pontos de dano de ácido. A poça se evapora em 1d6 rodadas.

***Planador:*** o kapak pode planar como se estivesse sob efeito de *queda suave*, e percorrer uma distância máxima igual ao quádruplo da altura que estiver caindo, com deslocamento de voo 15m. Se estiver em condições de vento forte ou superiores, pode manter o deslocamento de voo indefinidamente, se não pousar (veja "Vento", Capítulo 10, *Tormenta RPG*).

***Saliva Venenosa:*** contato, Fortitude CD 15, 1d6 Des. O kapak pode usar uma ação padrão para cuspir esse veneno em uma arma. O veneno permanece ativo na arma por 1 minuto.

**Equipamento:** espada curta, escudo leve.

**Tesouro:** padrão.

## Sivak

São os maiores e mais vigorosos draconianos, sua força de elite — formam tropas de choque armados com poderosas espadas de duas mãos. Porém, assim como os kapak, eles precisam ser direcionados. Suas mentes diminutas impedem que assimilem planos elaborados ou táticas mais complicadas.

Nascidos dos ovos dos dragões de prata, os sivak brilham como moedas polidas. São os únicos realmente capazes de voar — e costumam fazê-lo durante o dia, quando suas escamas refletem o brilho do sol. Além do poder de voo, a habilidade mais temível dos sivak é o poder de adquirir a aparência de sua vítima mais recente, e assumir seu lugar. Quando o fazem, podem simular a voz e o aspecto da vítima — mas não seus poderes, magias ou memórias. Eles podem voltar à sua forma original quando bem entenderem, mas não podem usar o poder de transformação novamente até que matem outra criatura. Esta habilidade também faz dos sivak bons espiões.

### Tormenta RPG

**Guerreiro 1 / Monstro 6**

**Grande, Neutro e Maligno, ND 7**

**Iniciativa +9**

**Sentidos:** Percepção +9, visão no escuro.

**Classe de Armadura:** 26 (+3 nível, –1 Des, +7 natural, +7 armadura).

**Pontos de Vida:** 84.

**Resistências:** Fort +9, Ref +4, Von +2, imunidade a doença, paralisia e sono, resistência a magia +4.

**Deslocamento:** 6m, voo 21m.

**Ataques Corpo-a-corpo:** 2 garras +11 (1d6+8) e mordida +11 (1d8+8) ou espada grande +14 (3d6+13, 19-20).

**Habilidades:** For 20, Des 8, Con 19, Int 10, Sab 8, Car 11.

**Perícias:** Enganação +7.

***Estertores de Morte:*** se reduzido a 0 PV, o sivak não cai inconsciente nem sangrando. Ele pode continuar lutando normalmente até chegar a –42 PV. Uma vez iniciados os estertores de morte, o sivak está condenado; ele se torna imune a magias e efeitos de cura.

Quando finalmente morre, o sivak adquire imediatamente a forma da criatura que lhe aplicou o último golpe como na habilidade roubar aparência. Os equipamentos imitados não podem ser removidos. O cadáver permanece nesta forma por três dias. Ao fim desse período, o corpo explode em chamas e é reduzido a um punhado de cinzas. Isso causa 3d6+3 pontos de dano de fogo em todas as criaturas a até 3m (sem resistência). Se o sivak for morto por uma criatura cuja aparência não pudesse roubar (de um tipo ou tamanho incompatível), explode imediatamente.

***Roubar Aparência (M):*** quando mata um humanoide, monstro ou espírito de tamanho Médio ou Pequeno, o sivak pode adotar sua aparência (e a de seus equipamentos) como uma reação. Isso funciona como na magia *disfarce ilusório*, mas não é uma ilusão, e sim um efeito de transmutação.

**Equipamento:** espada grande Grande, meia armadura.

**Tesouro:** dobro do padrão.

*ÁLVARO "JAMIL" FREITAS*

*JMTREVISAN*



TESOUROS ANCESTRAIS

# AMIGOS DE KLUNC

## Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

### Aventureiros

- Adalbero Marinho Da Silva Júnior
- Adrianna Alberti
- Adriano De Oliveira Santos Ayub
- Affonso Miguel Heinen Neto
- Airton Luiz Tulio Júnior
- Alan De França Santana
- Alan Portela Bandeira
- Albano Francisco Schmidt
- Alberto Andrade Gomes
- Aldrin Cristhiam Manzano
- Alex Gil De Souza
- Alex Myller Duarte Lima
- Alex Ricardo Parolin
- Alex Rodrigo Rezende
- Alexandre Feitosa
- Alexandre Ferreira Soares
- Alexandre Krause
- Alexandre Ling
- Alexandre Lunardi
- Alexandre Straube
- Alexsandro Alves
- Aline Alves Rocha
- Alison Francisco
- Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
- Allec Ribeiro
- Allisson Oliveira
- Álvaro Da Rosa Cunha
- Álvaro Ferreira
- Amadeus De Melo Cavalcanti
- Ana Laura Manzan Porto
- Ana Lucia Lieuthier
- Ana Lúcia Merege
- Anderson Guerra
- Anderson Leal Mozer Garcia
- André Braga
- Andre Carpenter
- André Felipe Menezes Dos Santos
- André Luis Adriano
- André Luiz Noronha Baracho
- André P. Bogéa
- André Peres
- André Tepedino
- Andre Zanki Cordenonsi
- Andrey Benevenuto Costa E Silva
- Antoni Quequetto De Andrade Oliveira
- Antônio Henrique Botticelli
- Antônio Ricart
- Apoiador
- Ariel Juarez
- Arthur Carvalho Laurindo
- Arthur De Andrade Arend
- Arthur Navas Assis De Souza
- Artino Filho
- Artur Augusto Bracher Capute
- Artur Barroso Mirço
- Artur De Oliveira Da Rocha Franco
- Ásbel Torres Da Cunha
- Augusto Santos
- Benjamin Grando Moreira
- Benuel Farias
- Bernardo Fraga
- Bernardo Pires Caron
- Breno Muinhos
- Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
- Bruno Bernardes
- Bruno Bitencourt Oliveira
- Bruno Brinca De Jesus Limeira
- Bruno Caricchio Buss
- Bruno Cobbi Silva
- Bruno Da Silva Assis
- Bruno De Jesus Farias Silva
- Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
- Bruno Eron
- Bruno Esteves
- Bruno Grimaldi
- Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
- Bruno Lira De Oliveira
- Bruno Matoso
- Bruno Meneghetti
- Bruno Müller
- Bruno Parolini
- Bruno Rech
- Bruno Santos
- Bruno Vieira Marucci
- Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos
- Caio Alexandre Consorti Paixão
- Caio Andrade
- Caio Castro Vaz Bezerra
- Caio Coutinho
- Caio Cruz
- Caio Guimaraes Junqueira
- Caique Cavalcanti
- Calvin Semião
- Carlos “Grande Castor” Gonçalves
- Carlos “Meio-Elfo” Netto
- Carlos Eduardo Da Silva Leal
- Carlos Ernando Fern
- Carlos Leandro Gomes Batista
- Carlos Ogawa Colontonio
- Carlos Roberto P Barbosa
- Carlos Roberto Passos Jr.
- Carol Alves
- Cassiano Ricardo Umlauf
- Cassio Santos Silva
- Celso Guedes De Jesus
- Cesar Monteiro Junior
- Chris Azeredo
- Christopher Pavan
- Clayton Varela
- Cleiton Chaves
- Cléo Fernando Martins Machado
- Cleverson Braga
- Colemar F. Cunha
- Cristiane Weber
- Dahmer Duarte Maggion
- Dallison Luan Lourenço
- Dalton Souza
- Daniel Baz Dos Santos
- Daniel Bittencourt
- Daniel Carvalho
- Daniel Conceição Nunes
- Daniel Felipe Meireles De Souza
- Daniel Freitas
- Daniel Guimarães
- Daniel Natã
- Daniel Poleti
- Daniel Ramos
- Daniel Sevidanes Alves
- Daniel Sugui
- Danilo Andrade
- Danilo Bensi Diogo
- Danilo Carlos Martins
- Danilo De Oliveira Carvalho
- Danilo Henrique
- Danyel Pablo Batista Muniz
- Dartagnan Quadros
- Davi Fontebasso
- Davi Roberto Limeira
- Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
- Davidson Pinheiro
- Deivid Santos
- Demian Machado
- Denilson Belo Coelho
- Denis G Santana
- Dennys Laubé
- Diego Adão Fanti Silva
- Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
- Diego Barbosa
- Diego Barboza
- Diego Goncalves
- Diego Machado Monnerat
- Diego Mello
- Diego Niles
- Diego Reis Barreiro Rodriguez
- Diego Silveira Martins Marques
- Diego Torralbo
- Diogo Dns
- Diogo Monteiro Gouveia
- Diogo Peres Dos Santos
- Diogo Schmitz Langwinski
- Douglas Drumond
- Douglas Marques
- Douglas Toseto Marçal De Oliveira
- Eder Ribeiro De Santana
- Edilazio Luiz
- Edson Jose Nascimento
- Eduardo Assis Das Chagas
- Eduardo Luciano Camolez
- Eduardo Tavares Machado
- Elder Silva Albuquerque
- Eliel Junior
- Elton Rigotto Genari
- Emanuel Mineda Carneiro
- Enzo Scarpatti
- Enzo Venturieri
- Ericki Haras
- Erimar Lopes
- Estêvão Rendeiro
- Eugênio Luiz
- Fabiano Fernandes Dos Santos
- Fabiano Martins Caetano
- Fabiano Souza Miguel
- Fábio “Corax” Lima
- Fabio Caetano De Souza
- Fábio Marques
- Fabio Melo
- Fabio Piazzaroli Longobardi
- Fabio Ramalho Almeida
- Fabio Rezende
- Fabio Soares
- Fábio Vasquez Pereira
- Fabio Vaz
- Fabricio Maciel
- Fausto Reis
- Felipe Dal Molin
- Felipe Do Espirito Santo
- Felipe Feitosa De Oliveira
- Felipe Horas
- Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
- Felipe Koetz
- Felipe Leonardo De Mattos
- Felipe Lira Fernandes
- Felippe Moreira Rodrigues
- Fellipe Da Silva
- Fellipe De Paula Campos
- Fellipe Petruz
- Fernanda Pederiva
- Fernando Augusto Iwata Yamamoto
- Fernando Barrocal
- Fernando Do Nascimento
- Fernando Duarte Silva
- Fernando Fenero
- Fernando Guarino Soutelino
- Fernando Henrique
- Fernando Igarashi F. De Souza
- Fernando Junior
- Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
- Fernando Mauricio Carneiro Filho
- Fernando Picolotto
- Fernando Ribeiro
- Fernando Sanches
- Fernando Takao
- Fernando Wecker
- Filipe Dos Santos Da Silva
- Filipe Itagiba
- Filipe Muller Lohn
- Filipe Wilbert
- Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
- Francisco Marques Da Silva Junior
- Frank Silva
- Frederico Detofano
- Gabriel Arthur Militzer
- Gabriel De Assis Maria Pedro
- Gabriel Fenili
- Gabriel Fernandes Sarmento
- Gabriel Giani Reis
- Gabriel Kolbe Teixeira
- Gabriel Lopes
- Gabriel Reis De Meira
- Gabriel Rodrigues
- Gabriel Zuanetti
- Geraldo Abílio
- Gervasio Da Silva Filho
- Gilmar Alves De Oliveira
- Gio Mota
- Gisele Sena Bertolazo
- Giuliano Bortolassi
- Gláucio José Magalhães
- Guilherme Amato Marinho
- Guilherme Da Silva Alves
- Guilherme Duarte Rodrigues
- Guilherme Inojosa Cavalcanti
- Guilherme João Souza
- Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
- Guilherme Lopes Vitoriano
- Guilherme Luiz Klug
- Guilherme Tamamoto
- Gustavo Agibert
- Gustavo Albino Da Costa
- Gustavo Asevedo Vieira
- Gustavo Caldini Lourençon
- Gustavo Cassiano Peres
- Gustavo Creutzberg
- Gustavo De Brito Perandré
- Gustavo De Oliveira Ceragioli
- Gustavo José
- Gustavo Lander
- Gustavo Moscardo Domingues
- Gustavo Nobre Wotikoski
- Gustavo Oliveira
- Harley Lucas Gonçalves
- Hebert J
- Helder Poubel
- Helio Neto

Henrique Castro
Henrique Cesar Vaz
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Icaro Guedes
Igor Lima
Igor Marinho
Igor Matheus
Igor Tancredo
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
Jaan Sindeaux
Jaiso Guilherme
Jean Blaskoski
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Da Rosa
Jhonatam Fernandes Golim
Jhonny Campos De Britto
Joab Pimentel Maia Portugal
Joao Carlos Freitas Lucena
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Pedro Dos S. Thomé
João Pedro Gildo Monteiro
João Tessuto
João Trindade
João Vitor Borges Guedes
Joelson Nascimento
Jonatan Guesser
Jonatas Castilho Moraes
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Junior
Jorge Theodoro Eduardo Brock
Jose Barbosa Santiago Junior
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Luiz Da Silva Rangel Júnior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Victor Pissurno
Joseph Oliveira
Josevan Silva
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Lara Jennifer De Lima Silva
Larissa Guilger
Lauro Filipe De Lima Lobo
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Figueiredo
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Léo Cunha
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Caldas Costa Andrade
Leonardo De Avellar Frederico
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Neves
Leonardo Tosin
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luan Oliveira
Luan Silva
Lucas Baesso
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bertocchi
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Gomes
Lucas Linki
Lucas Olímpio
Lucas Senra Moreira Da Costa
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Otavio Araujo
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Gomide
Luiz Henrique Oliveira
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcel Versiani
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcello Guerreiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Eugenio Amaral De Faria
Marcelo Façanha
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Juliano Santos Silva
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marco Aurélio Ferreira Vecki
Marcos Farias
Marcos Henrique
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Araujo Matildes
Marcus Lins
Marcus Vinicius De Alvarenga
Maria Luciana Lima
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Mário Ferrari Neto
Mark Michael Ederer
Mateus
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus De Lima Monteiro
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Jatzek
Matheus Panda
Matheus Parker
Matheus Rosa Vieira Exnalto
Mauricio Bomfim
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayck Szezech
Maycon Cabegi
Mayra Farias Silva
Michel Souza Vadiletti
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Nehru Moreira De Sousa
Neilson Soares Cabral
Neves D. Hiago
Nicolas Gonçalves Da Silva Schmid
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Orlando Luiz
Otávio Andrade
Otávio César Marchetti
Pablo Diego Batista Da Silva
Pablo Kamien
Paulo Braga Rodrigues Craveiro
Paulo C. Holanda
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Lunaris
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Branco
Peterson Lopes
Phelipe Raphael Dos Santos
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Almeida Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Heleno De Camargo Barbosa
Rafael Lichy
Rafael Louriçal
Rafael Luz
Rafael Nicoletti
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Reis
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza
Rafael Souza Oliveira
Raffael Lima
Ramon Xavier Pereira
Raoni Dias Romao
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Raul Vinicius Cecilio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renan Tedesco
Renato Junior
Renato Motta
Ricardo Branco
Ricardo Carvalho Da Costa
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Camilo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santos
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Rogério Sousa
Romário Oliveira De Vasconcelos
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Ronan Freitas
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Marcelo Goncalves
Sasukerdg Mendes
Saulo Medeiros Aride
Sávio Souza
Seuraul
Sidnei Costa Goes
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Sulleman Silva Martiniano
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Thales Campelo
Thalles D Enrico Castro E Guimaraes
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Machado Bezerra
Thiago Pinheiro
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Thomas Aguiar
Thomaz Jedson Lima
Thomaz Rodrigues Botelho
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tião Luna

Tom Azevedo
Tony Markuschvsky
Túlio Goes
Uelerson Canto
Ugo Cabral
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Veronica Warlock
Vicente Fonseca
Victor Alexsandro
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Jose C.
Victor Silva
Vinicius De Araujo Di Giacomo
Vinícius Domingues Nunes
Vinicius Druciak Regis
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius G. O. Miiller
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Welton Beck Guadagnin
Wesley Francisco Da Silva
Wesley S. Regis
Wicttor Picanço Rios
Willian De Souza Silva
Willian Viana Neves
Yanomami L. Marinho
Ygor Dos Santos Silva
Ygor Vieira
Yuri Nóbrega

## Conselheiros

Acciraum
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Gouveia
Adriano Italo Da Costa Pinho
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Padilha
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Allan José Da Silva Pinto
Amanda Velloso
Ana Bertozzi
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
André Almeida
Andre Andrade
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Russo Moreira
Andresson Pn
Anesio Vargas Junior
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Augusto Amaral
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Bolches
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Brnvsantos
Bruno Alves Carvalho
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Moura
Bruno Pacheco Ibraim
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio César Viel
Caio Felipe Giasson
Caique Felipe Serafim Dos Santos
Caíque Martins
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Julião
Carlos Torino Grillo
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Celso Junior
Cesar Augusto Sabatino
Cesar Hitos Araujo
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ximenes
Danilo M. Lemos
Danilo Machado
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Debrao James
Deivide Argolo Brito
Denis Oliveira
Deyvison Alves De Oliveira
Diego Bernardo Chumah
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Oliveira Lopes
Diego Raniere
Diego Toniolo Do Prado
Diogenes Dias
Diogo Benedito
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elton Veiga
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem
Erick Nunes
Erik Duane Fonseca Hewitt
Estevão Costa
Evandro Silva
Fabiano S. Santos
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Benchimol Correa
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Elias Reis Ritter
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio Silva De Amorim
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Becchelli
Felipe Intasqui
Felipe Leandro Andrade
Felipe Noronha
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Corrêa
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Clack
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Ribeiro
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Frankyston Lins Nogueira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Gasperini
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Marques Dalla Costa
Gabriel Moreira
Gabriel Muniz Bello
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Picinin Egea Benitez
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
Gabriel Zigue
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giuliano Machado Abbagliato
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amesfort
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Nascimento
Guilherme Peruçolo
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Diniz Rodrigues
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martinez
Gustavo Reis
Haniel Ferreira
Helio Paiva Neto
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Pereira
Henrique Santos
Herbert Aragão
Higor Maule
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Humberto Villela
Hyago Pereira
Ícaro Lima Bulhões
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan
Ivan Ivanoff De Oliveira
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jhonas Diego
Jhonatan Cassante
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Soares
João Victor
João Zonzini
Joaquim Silva
Jonatas Monteiro Fernandes

Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Martinelli Neto
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
José Rodrigues De Oliveira Neto
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Juliano Carlos De Oliveira
Julierme
Julio Cezar Avanza Filho
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Kalaires
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Keoma Borges Motta
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Larissa Mubárack
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leandrofernandes Da Silva
Lenon Cristhians
Leo Aguiar
Leonardo Augusto Andrade Jacobs
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Cibulski
Leonardo Costa
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Loham Thais Beatriz
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Humberto
Lucas Marques De Oliveira
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Pignagrandi Domingos
Lucas Porto Lopes
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Arévalo
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Felippe Padilha Lopes
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Avyner Campos Teodoro
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Menezes
Marco Túlio Oliveira
Marco Yukio T Martins
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Maria Aparecida De Oliveira
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Afonso Lima
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mateus Trigo
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Araujo Farina
Matheus De Assis
Matheus Henrique
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Matheus Pontes
Matheus Rocha Vasconcellos
Matheus Rodrigues
Maurício De Moura Almada
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Moacyr Prado
Nathan Gurgel
Neto Falcão
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicolas Pinto Linne
Nicole Mezzasalma
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Otávio Augusto
Otávio Douglas
Pablo Urpia
Patrick Zanon Guzzo
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Cruz
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Machado
Pedro Martins
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Pierry Louys
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Delgado
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Marques Rocha
Rafael Monte
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Stabenow
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Mineiro
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Ribeiro
Raphkiel
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Gonçalves Zanato
Renan Jubilado
Renan Rodrigues Cação
Renan Silveira Bezerra De Menezes
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Da Cunha Silva
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Luís Kruchinski
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Roberto Wagner Lourenço Lima
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rocelito Estrazulas
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Avelino
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Freitas
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Rodrigo Silveira Pinto
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Rômulo Chindelar
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belem Cruz
Samy Niizu
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Seiji Sato
Sergio Castro
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sérgio Meyer Vassão
Sérgio Pinheiro
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Tayrone Duque Esteves
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Padua Marinho
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Theo Consolmagno
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Freitas
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Ozório
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Thiago Souza
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tiago Sousa
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Augusto Borges Dias De Almeida
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Hugo Ferreira Silva
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vinícius Weizenmann
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Carvalho
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Weber Albuquerque Neiva Filho
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Willian Ramos
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado